1991年4月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第4号通巻28号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価380yen

マルカツ 勝PCエンジン

1991 4月号



新連載
桃太郎伝説II リプレイ小説

最新作みだれ咲き
ソーサリアン　モトローダーII
魔導戦士　コズミックファンタジー2
プロ野球ワールドスタジアム'91
三国志　ファイナルマッチテニス　1943改

付録
イースIII ㊊攻略本



Enjoy Hudson
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
無敵のゲーム。イースIII！
つねにゲーム界をリードするイースシリーズ第2弾。
ドギの故郷でアドルに再び忍びよる影。
その影を倒すために、アドルは再び立ち上がる。
前作イースI・IIとこのイースIII。
ゲーム界にイースシリーズの敵はない。
Ys
WANDERERS FROM Ys
ついに登場！
「イースIII」3月22日発売！
7,200円（税別）
©1991HUDSON SOFT
©1989FALCOM
興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。
テレホンPCランド
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福 岡／092-713-9900
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT
本 社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL03-3260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡


Enjoy Hudson
PC Engine
4月発売
欧米全土を揺れ動かし、東洋の島国をも席捲し始めたネオ・シミュレーション。
プレーヤーは神となって、味方種族を繁栄させ悪魔側を全滅させるのだ。ここでは、さまざまな条件、状況の下、臨機応変に戦略を練らなければならない。英知を結集して繰り広げられる破壊と策略の絶滅戦争は、新たなる世界の幕開けとなるか!?
日本ゲーム界初のロムラムHuカードとして、近未来感覚超大作ソフト、今ここに堂々完成!!
WORLD
地形は全部で4種類。基本パターンは草原。ここでみっちり練習だ。白銀世界の氷原、熱砂がおおう砂漠、マグマがうずまく溶岩地帯！必死のサバイバルゲームが続く!!
MIRACLE
種族を増やして、神のパワーを貯めれば"奇跡"を起こせる。地震、火山で敵陣を破壊。洪水を起こして土地を消失。そして最後はハルマゲドン！ 勝者は神か悪魔か!?
革新的創造
ポピュラス
POPULOUS
C 1989, 1990 Bullfrog Productions
C 1989, 1990 Electronic Arts
興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。
テレホンPCランド
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福 岡／092-713-9900
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本 社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

KMO
角川メディア・オフィス

サンキューベリーマッチショー

まもなく開催!! 希望者殺到につき緊急電話予約受付決定！



お待たせしました!! 詳しいプログラムの決定です。全国5会場に分れて飛びまわる、超豪華なゲスト陣とスペシャル企画!! 絶対見に来てくれよな！

「サンキューベリーマッチショー」へ、ほんとうにたくさんの入場申し込み、ありがとうございました。読者のみなさんの熱い期待に応えるべく、スタッフ一同がんばってます！

さて、「友だちを連れて行きたいんだけど…」などの声がたくさん届き、緊急電話予約受付を行なうことにしました!! 下記の日時と電話番号で、全国５会場とも入場予約申し込みを受け付けます。電話予約用に座席は十分に用意してありますので、どんどんお申し込みください。なお、おハガキでお申し込みくださった方に対しての入場ご案内は、２月中に到着するようにすでに発送を完了しています。

残念ながらハズれてしまった人、友だちの分も予約したい人は、電話で申し込んでね。(電話予約はお１人様２枚まで!!)

また、３月18日から４月１日まで、下の電話番号で「当日券」発売についてのインフォメーションを、テープでお知らせします。こっちの方もよろしくね。

電話予約受付は 03-3221-9381 3月12日(火)〜15日(金) (14：00〜19：00)

東京 4月2日(火) 日本都市センターホール 11:00開演

▶最新ＯＶＡ上映 『ロードス島戦記 第７話』／『魍魎戦記 MADARA 上巻』
▶テーブルトーク大会 フォーチュン・クエスト／ダブルムーン伝説／ロードス島戦記
▶映画『サイレントメビウス』予告編特報
▶ゲームフリープレイコーナー
▶原画展示会とサイン本、特典付グッズ販売
▶ゲスト 水野良とグループＳＮＥ／田島昭宇／深沢美潮／菊池通隆／迎夏生／小川範子／増田未亜／杉本理恵／寺田憲史／広井王子／沢田翔／松枝蔵人／大貫昌幸 ほか (敬称略、順不同)
●入場料＝2000円

大阪 3月27日(水) 大阪府立労働センターホール 11:00開演

▶最新ＯＶＡ上映 『ロードス島戦記 第７話』／『魍魎戦記 MADARA 上巻』
▶テーブルトーク大会 フォーチュン・クエスト／ダブルムーン伝説／ロードス島戦記
▶映画『サイレントメビウス』予告編特報
▶原画展示会とサイン本、特典付グッズ販売
▶ゲスト 水野良とグループＳＮＥ／菊池通隆／伊東岳彦／沢田翔／寺田憲史／深沢美潮／松枝蔵人／羽衣翔／小川範子／広井王子 ほか(敬称略、順不同)
●入場料＝2000円

名古屋 3月26日(火) 名古屋市中小企業振興会館 11:00開演

▶最新ＯＶＡ上映 『ロードス島戦記 第７話』／『魍魎戦記 MADARA 上巻』
▶テーブルトーク大会 フォーチュン・クエスト／ダブルムーン伝説／ロードス島戦記
▶映画『サイレントメビウス』予告編特報
▶原画展示会とサイン本、特典付グッズ販売
▶ゲスト 田島昭宇／水野良とグループＳＮＥ／菊池通隆／羽衣翔／迎夏生／寺田憲史／小川範子／杉本理恵／増田未亜／松枝蔵人 ほか (敬称略、順不同)
●入場料＝2000円

福岡 3月24日(日) 14:00開演
福岡県教職員互助会館(都久志会館)

▶最新ＯＶＡ上映 『ロードス島戦記 第７話』／『魍魎戦記 MADARA 上巻』
▶映画『サイレントメビウス』 菊池通隆監督による予告編特報
▶原画展示会とサイン本販売 特典付グッズ販売
▶ゲスト 小川範子／水野良とグループＳＮＥ／黒田幸弘 ほか (敬称略、順不同)
●入場料＝1500円

札幌 3月30日(土) 14:00開演
道新ホール

▶最新ＯＶＡ上映 『ロードス島戦記 第７話』／『魍魎戦記 MADARA 上巻』
▶映画『サイレントメビウス』 菊池通隆監督による予告編特報
▶原画展示会とサイン本販売 特典付グッズ販売
▶ゲスト 小川範子／水野良とグループＳＮＥ／黒田幸弘 ほか (敬称略、順不同)
●入場料＝1500円

小川範子のミニコンサートにも入れちゃう！



３月27日に新曲を発表する、小川範子ちゃん。彼女は、ＫＭＯイベントに全国５会場とも出演してくれるんだけど、イベント終了後のステージでミニコンサートを開くんだ。無料で再入場ＯＫ！ 楽しみにしてね。

ＫＭＯオリジナルグッズ新製品も続々

KMO Original Goods Series

大好評のＫＭＯオリジナルグッズシリーズも、このイベントに集合します。しかも、アッと驚く限定発売のニューアイテムも登場。いつもの通信販売より、ひと足早く手に入れるチャンスです!!

『イースⅢ』よろしく!

松ちゃん梶ちゃん会心のスマイル!!



梶野さんはアレ以来「首吊り兄ちゃん」として、近所の子供たちに親しまれているそうだ。

読者の皆さん、この2人の顔に見覚えはあるだろうか? そう、本誌2月号の当コーナーで『「イースⅢ」発売遅れてゴメンナサイ」と頭を垂れた、あの2人である。「例の写真は徹夜明けでボーッとしてたときに撮られた。オレはハメられた」(松永さん:右)、「オレの頭をたたいたのは、実は同僚のKさんです。覚えてろ」(梶野さん:左)と、あのみじめな姿がウソのように、編集部を訪れて吹きまくった。 ➡ふろくP.21

にゅうす&とぴっくす
電光石火
MARUKATSU

しろー大野 温泉で…ウッシッシ

死語



ジャーン(死語)、右写真スミでキメているイイ男(死語)が、世にも奇妙な物語「ヤコペッティ〜」の作者、しろー大野先生だ。「まんがの取材のために」(本人談) 温泉を訪れた先生は、遊んで帰った。

ゲームセンターにも32ビットマシンの波が

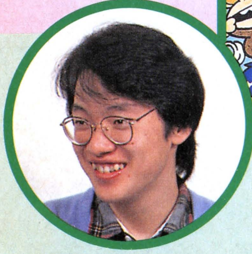


1月24日に開かれたセガの新製品発表会で、同社は業界初の、32ビットCPUを使用したシステムを公開(写真は第1作『ラッドモビール』)。グラフィック処理のさらなる高速化、高度化が実現されている。現在本作ほか6作がリリース予定。➡P.128

もうの人もまだの人も『桃伝Ⅱ』リプレイ小説



著者紹介:23歳。早稲田大学在学中(中退近し)。桃太郎チームの一員で、プログラマーを動かす力を持つ、偉大なテストプレイヤーでもある。



井沢寛

キミの歩んだ『桃伝Ⅱ』の世界を、ギャグ満載でふり返っちゃおうというお笑い小説、題して『桃太郎笑説』が今回からスタートだ。もちろん「天の声2」が買えず、まだゲームを遊んでない人でも楽しめるぞ。 ➡P.118

牧瀬里穂 殺陣に燃える!





里穂ちゃんが沖田総司にふんする「幕末純情伝」。あの有名な剣士の剣さばきを自分のものにするため、撮影開始前に殺陣の猛特訓中。夏の公開が楽しみだね。

月刊 マルカツ 勝PCエンジン
APR.CONTENTS

[4月号目次]
1991 ④ Vol.28
発行／角川書店



春のDeluxe付録
イースIII ㊡攻略本



NEW SOFT TIMES 25
●怒濤のごとく押し寄せる発売直前ソフトを㊙が斬る!!


ソーサリアン

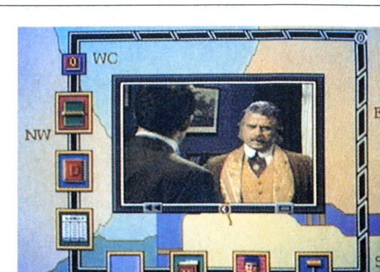
HOW TO WIN 37
●発売直前の人気ゲームを、ポイントおさえてズバッと攻略!!


プロ野球ワールドスタジアム'91

ゲームの達人 95
●発売中のソフトを、ウラからオモテから遊びつくそう!!

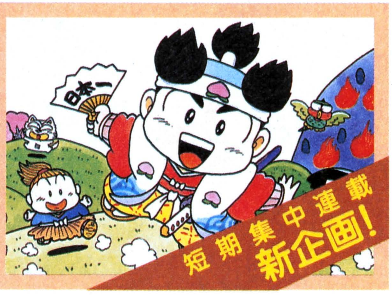

桃太郎伝説II

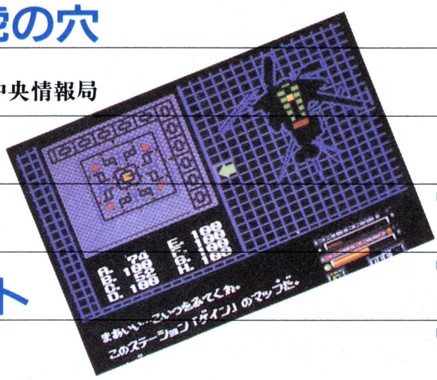
NEW SOFT TIMES 延長戦 139
●発表されたばかりの超新作情報がぎっしり！ 今月も要チェック!!

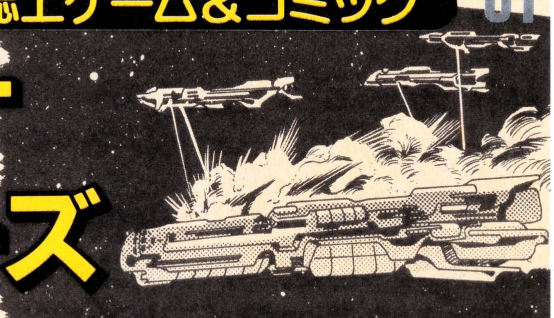


シャーロック・ホームズの探偵講座

あの「桃伝II」がリプレイで登場!!







《GAME INDEX》
アイウエオ順

☆掲載ソフトのうち、
とくに表記のないものは税別です。

●表紙イラスト — 佐々木晃 〔TONG KING SHOW〕
●表紙アートディレクション — グァバモリオカ
●表紙ロゴデザイン — 高木和雄〔AR+DA〕



Enjoy Hudson
ドラゴン戦士編
呪いによってドラゴンに変えられた
戦士は戦いの旅に出る
自分の体と世界の
平和を求めて…………
PC Engine
GOLD
多才なアイテムで敵を倒せ!
ADVENTURE ISLAND
©1991 HUDSON SOFT
アクションゲーム 4月19日発売 5,300円(税別)
テレホンPCランド
東京 03-3260-9901 大阪 06-251-9900
名古屋 052-586-9900 広島 082-814-9900
福岡 092-713-9900 札幌 011-814-9900
一番近い場所に電話してくれ!!
PCエンジンの最新情報が聞ける
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡



PCエンジンCD-ROM²用ゲームソフト




中国のレポート


ハワイのレポート


インドのレポート

クイズはすべて音声により出題されます!
まるでTV番組じゃないですか!!
だからできるクイズ番組そのまま感覚!
出題も実声なら、世界各国の美人レポーターもあなたに美声でお話しします。

クイズに答えて、世界9ヶ国を駆け巡るトラベル感覚いっぱいのゲーム「世界一周クイズの旅」。出題はすべて売り物による3択で、早押し・即答するほど高得点になる3段階(3、2、1点)のポイントGET方式。だから、TVのクイズ番組のような臨場感あふれるプレイが楽しめます。この他、10ジャンル選抜式・5人まで同時参加の「チャンピオンクイズ大会」、50人まで同時の「ROM²クイズ大会」、「電脳ビンゴ」なども楽しめるバラエティに富んだゲームです。

ATLUS 株式会社アトラス

本　社　〒162 東京都新宿区神楽坂3-1シャトービル2F

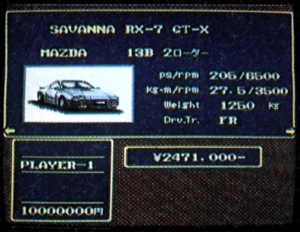
MEDIA RINGS CORPORATION



リアルが疾走する。

「ゼロヨンチャンプ」は、レーシング・ゲーム初のクラッチ設定でギアチェンジが可能。しかも実在の名車がズラリと登場して、臨場感抜群。憧れの車をチューンナップさせていく快感も味わえるぞ。さらにキャラクターが織りなすストーリー性の高いゲーム展開で興奮度100%。すべてが新しい、最上級の感動でいっぱいだ。RPG、SLG、AVGのオイシイとこをつめこんだ、おもしろパワー全開の超リアル・レーシングゲーム「ゼロヨンチャンプ」。こいつは買い！だ。





価格¥6,900(税別)

Zero4 Champ
ゼロヨンチャンプ

PC Engine

4M
バックアップメモリ
対応ソフト

株式会社 メディアリング

●〒107 東京都港区赤坂7-5-47 U&M赤坂ビル2階 TEL.03-3215-0877 FAX.03-3584-2410 ●テレホン・サービス：TEL.03-3589-6033


PC Engine
「お客さん買いそびれたら大変ヨ!!」
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
空前絶後の大反響! 帯刀が良牙がシャンプーが手強いボスキャラとなって次々に君(らんま)を襲う、ファン垂涎のビジュアルシーン。知らない奴はもぐりだぞ。らんまファンたるもの、すぐさまパットを握るべし。いざ戦え! 君的乱馬!!
RANMA NIBUNNOICHI
らんま1/2
©高橋留美子 小学館・キティ・フジテレビ
好評発売中!価格6,800円(税別)
3月追加発売決定!
TVアニメ 絶賛放映中!
「らんま1/2熱闘編」
フジTV系 毎週金曜日午後5:30
Young メサイヤ MASYA
NCS日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6311~5(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通) 03-3486-6588(受付時間)9時~18時

PC Engine

さらなる興



今度もまけられない！
普通の生活を賭けた、地球レベルの戦い。
発端は街角、決着は宇宙。

改造町人シュビビンマン2
——新たなる敵——



奮の次元へ。
HE system
Hu CARD
熱狂の2大続編
GO
これまでも、何度も
かいぞうされたからは…
4月
発売予定
価格6,600円
（税別）
1
NCS
NCS
MOTO ROADER II
モトローダーII
3月29日発売!
価格6,500円（税別）
YOUNG MASAYA メサイヤ
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6311～5(代表)
お問い合わせソフトウェアプロダクト部(直通)03-3486-6588(受付時間)9時～18時



●クオリティ宣言●
LASER SOFT
あの感動が帰ってくる……。
愛と冒険のコズミックワールド。
開!!
制作 レーザーソフト
発売元 株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-3268-1159


抜群のグラフィック、迫力満点のサウンド、そして"しゃべる"キャ
815100
巨大なボスキャラ・ハードラーゴンレベル99。画面全部を使い閉じ込めようとする。
953300
激闘／海底軍団。ザコキャラも個性的なヤツばかり。
驚天動地
炸裂するレーザー、飛来する敵機、すべてが驚異！君はシューターと
スーパー・アメイジング・シュ
L-DIS
エルディス



ラクターが、君をSFXアニメの世界に引き込んでくれるのだ。
して、この驚くべき世界を制覇できるだろうか?
ーティングゲーム
'91年4月5日発売! ¥6,500(税別)


PC Engine
HuCARD
予約受付中！
書店から、
目を離すな！
CIRCUS LIDO
サーカスライド
書店販売のPCエンジンソフト予約開始！
書店販売、第一弾！このPCエンジンソフト「サーカスライド」は書店でしか買うことができません。PCエンジンファンの人は絶対に買って新しいおもしろさを体験しよう。第一弾に続き第二弾も計画中。
興味がある、又は欲しいと思う人はこれからの本屋さんに注目！
税込価格5,400円（税抜価格5,243円）
このページを読んでいるのは
君だけじゃない！
出でよ冒険王！
英知の限りを尽くし迷宮の扉を開け。
あふれる勇気と力で宿敵を打ち破れ。
主人公はカメレオン。そう君の分身。
君のテクニックが鍵となる。
今こそカメレオンと一体となり
最終ラウンドのパスワードを解き明かせ。
ホーネット
食虫植物
ワーム
ご予約はお近くの本屋さんへ…
株式会社ユニ・ポスト
PS事業部／東京都新宿区新宿1-24-7 ルネ御苑プラザ305号
〒106 TEL03－3350－9335



魔晶伝紀
ROM ROM
La Valeur
ラ・ヴァルー
森と湖に囲まれし異境にたたずむ国ヴェスガロス――。
この地に眠る魔晶石ラザニウムの放つ力は、魔法を行う者に力を与え、奇跡を起こした。
伝説は語る『この世に〝ラ・メール〟〝ル・シエール〟(海と空)と呼ばれし、ふたつの
ラザニウムの大結晶あり。そのふたつ手にし者、ヴェスガロスを治めし力備えん。』
時は流れ、埋れかけていた伝説が姿を現わした――。
見事なオープニングシーン
CDロムならではのアニメーションとCDサウンドを駆使した壮大なオープニング。
どうする？
▶きる まほう
つく にげる
たたく つかう
HP 260/260
MP 0/ 0
多彩な戦闘シーン
「斬る」「突く」「叩く」といった多彩な攻撃方法が、自由度の高い戦闘を可能にした。
リアリティあふれる巨大迷宮シーン
描き込まれたグラフィックにより、臨場感あふれるリアルな巨大迷宮を忠実に再現。
伝説のラ・ヴァルーが
CD・ROM²に結晶する。
「これが本当のゲームだ！」誰もがうなずく
マネしない、マネされない、自分たちのものだけを！
パソコンゲーム界で10年やるのはダテじゃない！
CD・ROM²ソフト第一弾
「魔晶伝紀ラ・ヴァルー」まずはこれ…。
〒162 東京都新宿区市谷台町11 工画堂ビル
TEL. 03-3353-7724
工画堂スタジオ
KOGADO
Software Products

㊙PCエンジンSPECIAL企画

THE HUDSON '91

聖竜伝説モンビット

8月30日発売予定／価格未定

RPG

全体の約6割程度はできてきています

菊池賢次さん



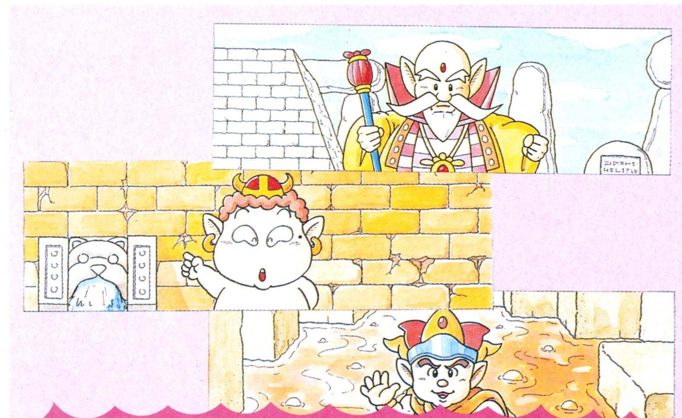
⬆静かな口調の、落ち着いた印象の人である。

今のところシナリオ関係が約3分の2、戦闘関係のほうが6割程度できているといったところですね。あと、マップについてはほぼ完成しているといえるでしょう。

前のときには特に触れてなかったんですけど、この『モンビット』はCDロム作品なので、ビジュアルシーンなどもバッチリ入ります。イベントクリアのときとか、マップ上のしかけを見せるときとか。もちろん重要なシーンでは、セリフもありますよ。

それから、このゲームの特徴として、竜を育てていくというのがあるんですが、この竜についての設定もほぼ決まってきています。実際のゲーム中では、プレイヤーが竜にあるものを与えてパラメータを成長させていくわけですが、そのパラメータの上げ方しだいで、戦闘中などにとる竜の行動がまったく変わってしまうんです。どういう性格の竜に育つかは、プレイヤーのやり方しだいということなんですね。

正統派RPGの『モンビット』、楽しみにしていてください。



本編用の原画を初公開!!

⬆これが本邦初公開の、『モンビット』用原画なのだ。ホノボノしたかんじのイラストだよね。早く、竜クンの絵なんかも見てみたい。



⬅壮大なゲーム世界を持つ『モンビット』。くわしいゲーム内容と画面は来月号でド～ンと紹介するから、楽しみに待っていてね!!

ロードス島戦記

発売日未定／価格未定

RPG



実作業はすでに着々と進行しています

高津敏之さん



⬆大の写真嫌いの人だけど、今回は自信作となるはずの『ロードス』用絵コンテを手に、堂々登場。

なんと、高津さんの手にはPC版の仮絵コンテが!!

えー、詳しくはちょっと言えないんですけれど、作業は着々と進行しています。すでに一部は、動かせる状態にまでなっていますから。それから、ファンのみなさんが期待しているグラフィックですが、かなりレベルの高いものにできそうです。原作と戦闘システムの面白さという2本の柱に加えて、クオリティの高いビジュアルシーン。これはもう、期待してもらうしかないでしょう。



あの'90年12月号ふろくに引き続き

現在ナゾに包まれたままの気になる新作進行状況を製作担当者の方々に強力取材だ!!

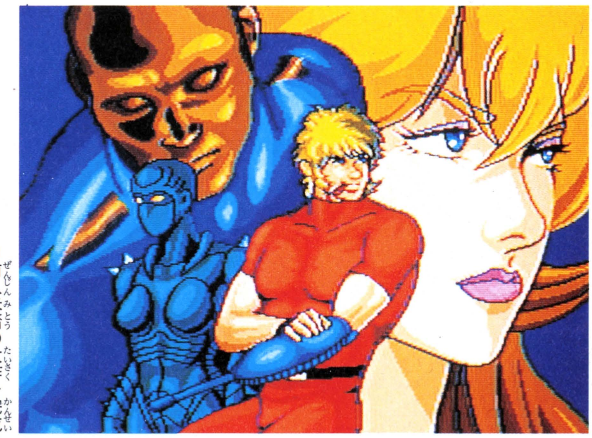
コブラII 伝説の男

発売日未定／価格未定

ETC

製作もほぼ終了!! まもなく完成!

秋元哲也さん、**市沢保弘**さん



⬅前人未踏の大作を完成させた息のあったコンビ。

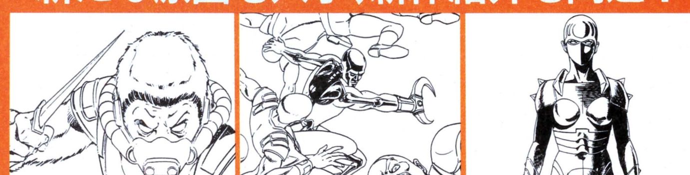


『コブラII』の、実作業的なものはほとんど終了しました。あとは、ビジュアルなどでの色の修正や、調整が残っているだけです。

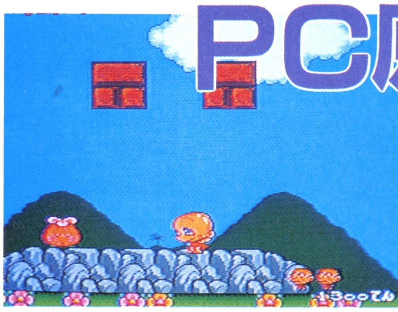
実際よく終わったなあ、と思いますね。なにしろ、2500枚ものビジュアルを入れちゃってるわけですから。多いときだと30人以上のスタッフが、この『コブラII』に関わってましたよ。まあ、それほどの労力をつぎ込んでますので、当然デキはいいです。絵やシーンごとの演出に凝っているのはもちろんですけれど、たとえばバトルシーンなどでは、かなりプレイヤーが驚くようなしかけを用意してます。

もうじき雑誌などでの記事紹介も始まると思いますが、ぜひよろしくお願いしますね。

新たな原画も入手、新作紹介も間近!



PC原人II



7月14日発売予定／価格未定

ACT 4M

⬅前作とはひと味違った、ドハデパワーアップもバッチリ!!

チキチキグランプリ



発売日未定／価格未定

SPG ?

⬅ふろくでの紹介時からは、ガラッと変身。システム的にはあまり変わらないが、対戦の楽しさやグラフィックなどに変更あり!

『原人II』は前作よりグンとパワーアップしてまもなく登場!!

植山幹郎さん



⬆サバイバルゲームマニアという、戦う開発者なのだ。

『原人II』の進行状況は、現在、キャラの絵のほうがほぼできあがっていて、残ったボスなども順次できてきているというところですね。内容的には前作より数段パワーアップしていますし、ビジュアルのハデさや敵の動き、それに操作のしやすさなど様々な部分がよくなっていますよ。

次に『チキチキ〜』ですが、『ダーティダーティ』から名前も変わりまして、内容も大幅に手直ししています。このゲームは、『ボンバーマン』に次ぐほど対戦が面白い!! というものにするつもりなんですよ。現在は、もっと面白くするため、使用する車の選択とか、どういうモードをつけるか、などについて話し合っているところです。もう少しでお目にかけられると思いますので、楽しみにしていてください。

それから余談ですが、このあと私はある大物作品を手がけます。ヒントとしては、アーケードで大ヒットした、2人同時プレイのできるゲームということだけ。これも絶対面白いものにしますので、期待していてください。

ニュートピアII

発売日未定／価格未定

RPG　?　B・U

地上面の製作はほとんど終了です

藤原茂樹さん



←ていねいな作品作りには定評のあるプロフェッショナルだ。

前作をやった方ならわかると思いますが、『ニュートピア』というのは地上面と迷宮面に分かれています。現段階では、その1つである地上面のほうがほぼできていまして、これから残りをやるところです。

今度の『II』は前作に比べ、様々な点で内容を向上させました。たとえばしかけなどでも、いろんな見せ方をして前作にはなかった面白さを持たせていますし、操作性やグラフィックもよくなっています。また、ユーザーからの要望が多かった、ストーリーに関しても厚みをもたせました。したがって、それにともなうイベントもいろいろ用意しています。細かい演出なども凝って作ってますので、完成を待っていてください。



←単調な感じのした『I』に比べ、視覚的にも内容的にも変化に富んだものになっているぞ。

1941

発売日未定／価格未定

STG　8M　SG

4月くらいにはほぼできあがるかな!?

作業的には、基本的な部分が終わってます。あとは敵キャラやその他のものを入れていく作業なんですが、これが大変！　100個くらいあるんですよ、ホント。それらをひとつひとつ入れるってのが終われば、ほぼおしまいなんですが、そうですね、だいたい4月くらいには終わるんじゃないかなあ。まあ、内容的にはSGの性能をフルに使いきってますので、限りなくアーケードに近いデキの『1941』をお届けできると思います。

作業は遅々として進んでおりますので、もうしばらくお待ちください。



↑現在では、すでにこのマップ上で戦闘シーンが展開されている。

白水薫里さん



←毎日残業をして頑張っている、明るい開発者さん。

スターパロジャー（仮）

発売日未定／価格未定

STG　CD

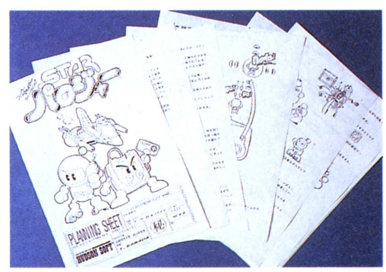
ついにCDロムで製作することに決定！

川田忠之さん



←つい最近ご成婚あそばされた、我らが達人だ。

いやー、どうもちょっと最近貧困（新婚？）しちゃってる、戦うゲームデザイナー川田です。みなさんのおかげをもちまして、いよいよ『S.S.S.』改め『スターパロジャー』（仮）も、CDロムで製作することに決定しました。もうちょっとすれば、1面の背景なども見れるようになるはず。しっかり進めてますので、応援してくださいネ。



←とうとうメディアも決定し、製作も開始!!　早く画面が見たいよね。

緊急発表!!　その他のタイトル

ポンピングワールド

発売日未定／価格未定

ACT　CD



←ポコポコはね回る玉を、ひとつ残らず撃ち消すんだ。

アーケードからの移植作品

オリジナルは、アーケード用として発表された作品。かなりアクション性の高い、シンプルで面白いゲームだ。

ファイナルソルジャー（仮）

発売日未定／価格未定

平成3年度キャラバンソフト

STG　?

今年もあのキャラバンの熱さがやってくる。どんなSTGなのか、早く知りたいぞ!!



'89年

↑キャラバン用PC作品第2弾『ガンヘッド』だ。



'90年

↓こちらはまだ記憶に新しい昨年登場『S.S.S.』。

パワーリーグIV

発売日未定／価格未定

SPG　?　B・U

'91バージョンの発売が決定!!

毎年新しいデータと、新しい興奮をひっさげて登場するシリーズ第4弾。はたして今度の『IV』では、どんなモードが追加されてくるのかな？



←これは昨年登場の『III』の画面。

天外魔境II

発売日未定／価格未定

RPG



製作快調！ しばしのお待ちを

こいつは絶対に面白い!! 超脳天気なイベント、豪華なアニメ、うなるシナリオ、すごい音楽、なんてったって、超おすすめ!! CDロムを持っていることを、必ずよかったぁ!! と思えますヨ。スタッフ一同、汗と涙と根性で、製作快調(善戦?)。まあ、楽しみにお待ちくださいませ。とにかく、誰よりもボクが早くやりたいゲームなんだヨ。乞御期待!!

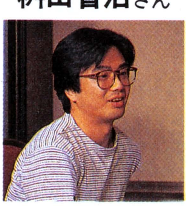
広井王子さん



⬅本誌「天外余興」でもおなじみの偉大な総師。

メッセージなどの細かい作業が進行中！

桝田省治さん



⬆もはやPCエンジン界には欠かせない、スーパークリエイター。

TVの中の湾岸戦争を横目に、『天外II』のメッセージを書く。読み返す。敵も味方も、救いのない展開になっていることに気づく。あわてて直す毎日である。

アッと驚く前代未聞のRPGを期待しなさい

『天外II』は技術的にに大きな挑戦です。OVAも真っ青のアニメ、新機軸満載の戦闘やイベントなどなど、驚くことばかりです。もうしばらく待つべし。

岩崎啓真さん



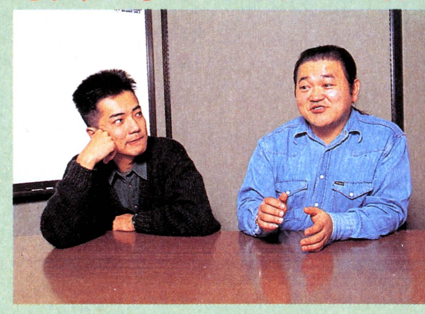
⬆ゲーム製作に関しては妥協を許さない、鬼の天才プログラマー。

THE HUDSON'91 総まとめ

■ハドソン企画宣伝部

北出和彦さん、高橋利幸さん

'91のハドソンは……!?



⬅キャラバンや広報活動などで、みんなとダイレクトに接している方々だ。

今回の“ハドソン追っかけ情報の総まとめ”として、「'91のハドソンはどうなるか?」ということについてお話しましょう。

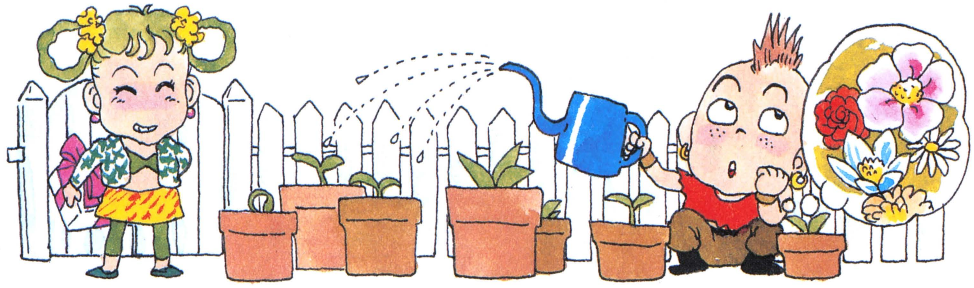
まず、発売するソフトの数については、Huカード、CDロムともに昨年と同じくらい、もしくはそれ以上というところです。1本1本ていねいに作っていますので、そのジャンルが好きな人であれば絶対に満足できるものを発売していくつもりです。また、今年発表しているタイトルの中で、最大の自信をもってお贈りするのが『天外魔境II』『モンビット』『PC原人II』そして『桃太郎』シリーズの4作です。もちろん、名前の上がらなかった作品もおすすめできるゲームなんですが、この4作はホントに最高といえます。ことに『天外II』は今までにはまったくなかった、たとえればゲームの歴史においてターニングポイントともなるべき作品だといえるものです。それからソフト自体についてではなく、市場を含めたメディアに対しての考え方なんですが、昨年まではCDロムのソフトを製作する場合、“技術的向上と可能性への挑戦”を目標に取り組んできました。しかしこれからは、CDロムというメディアの特性を考えて、大作ばかりではなく様々な作品をCDロムでも発表していきたいと考えています。それは本来CDロムが持っている短期生産という最大の利点を生かして、ユーザーのみなさんにできるだけ早くゲームをお届けすることができるようになるわけです。

'91もハドソンは、みなさんを納得させるゲーム作りをしていきます。絶対注目していてください！



PRESENT

はろー！　えぶりばでぃ!!　今月も元気いっぱいのニューソフト&カスタムグッズがそろってるよ。みんなガンガン応募しようぜっ！



SOFT

クイズアベニュー
NECアベニュー／発売中／¥5,800

3名



⬆パーティにピッタリ！　4人プレイ可能なクイズゲームだよ。

デッドムーン
T.S.S.／発売中／¥7,400

5名



⬆新参入メーカーT.S.S.が放つ完成度の高いSTG。

パラソルスター
タイトー／発売中／¥6,600

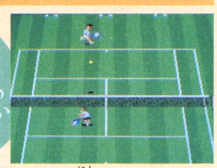
5名



⬆パラソルを武器に敵を倒せ！　ユニークなACTだぞ。

ファイナルマッチテニス
ヒューマン／3月1日発売予定／¥5,700

5名



⬆対COMから4人プレイまでOKなハマリ度100%のテニスゲーム。

マスターオブモンスターズ
マイクロキャビン／発売中／¥6,500

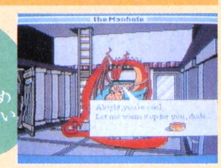
5名



⬆モンスターを召喚して戦わせるニュータイプのSLGなのだ。

マンホール
サン電子／3月22日発売予定／¥6,500

5名



⬆絵本感覚で大人から子供まで楽しめちゃう名作ソフトだよ。

GOODS

『コズミック・ファンタジー2』色紙
提供／RENO日本テレネット

各1名



⬅『コズミック・ファンタジー2』のデザイナー越智氏と声優さんたちのサイン色紙を、各1名ずつにプレゼント。

NEO・GEOレンタルバッグ
提供／SNK

10名



⬅お店でレンタルするハード＆ソフト「NEO・GEO」のオリジナルバッグを10名に。材質が良いので、長持ちするぞ。

応募方法

欲しいプレゼントを見つけたキミは、今月号のハガキに切手を貼り、希望するプレゼント名とアンケートの答えを記入して、㊙PCエンジン編集部へ送ろう。アンケートはゴマをすらずに、あくまでも正直に書いてね。今月のしめ切りは3月27日(当日消印有効)。ポストへ走れっ！

COME ON！

イラスト／杉山真理

New Soft Times
ニューソフトタイムス

春の新作、最新情報をドドーンと大紹介!!



ゲームデータ
CD−ROM² Huカード(数字はメガ数) スーパーグラフィックス専用 GT対応 PC・SG両対応 バックアップ対応
RPG ロールプレイング　STG シューティング　ACT アクション　AVG アドベンチャー　SLG シミュレーション　SPG スポーツ　PZG パズル　ETC その他

イラスト／高長 歩



PCエンジン版の写真大公開！

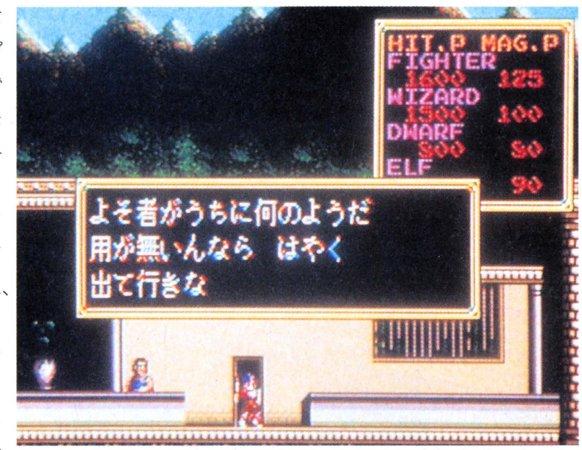
ソーサリアン

ビクター音産／7月発売予定／価格未定　RPG

ユニークなシステムが魅力の大作RPG！

パソコンでも大人気を博した『ソーサリアン』。その人気の秘密は、さまざまな新しい試みがなされていて、しかもそれがすべてゲームにマッチしているところなんだ。斬新なゲームシステム、よく練り込まれたシナリオ、独特の魔法体系、年をとるどころか世代交代までしてしまうソーサリアン(マイキャラのこと)たち、個性的な敵キャラ、カッコイイBGM、ゲーム中に手に入る特殊な効果を持ったアイテム類(もちろん、後で装備することもできちゃうぞ)などなど。とにかく魅力たっぷりのゲームなワケ。なかでもゲームシステムにはみんなもビックリすると思うよ。ふつうのRPGでは決まったシナリオへなかば強引に(!?)連れていかされちゃうけれど、『ソーサリアン』ではプレイヤーがシナリオを選択することができるようになっているんだから！　つまり、好きなときに好きなメンバーでパーティを組んで(ひとりだけでも冒険に出ることもできるよ)、いくつもあるシナリオの中から好きなシナリオを選んで冒険することができちゃうってことなんだ。ね、画期的でしょ？

RPGファンはもちろんのこと、今までとちょっと違うRPGが遊びたい人、さらには今までRPGがあまり好きじゃなかった人にもプレイしてもらいたいゲームなんだ。



⬆これがPCエンジン版の画面写真だ。メッセージ表示に漢字が使われているため、パソコン版よりも読みやすくなっている点に注目！

ソーサリアンはプレイヤーの分身だぞ

ソーサリアンはさまざまなデータを持っている。HPや攻撃力といったおなじみのパラメータ以外にも、種族、年齢、知識、薬草の数、はては職業なんてものまで用意されているんだ。というのも、ソーサリアンはいつも冒険ばかりしているワケじゃなくて、ふだんは街で生活しているからなんだ。プレイヤーはソーサリアンを冒険に行かせてもいいし、仕事をさせてお金もうけさせても、また、道場に通って体を鍛えさせてもいいんだ。つまり、どんなキャラクターを作るかはプレイヤーしだいだってこと。仕事一筋の人生を歩ませることだってできちゃうんだぞ！



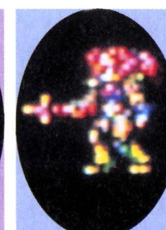
⬆ひとりのキャラクターに、こんなにたくさんのデータが用意されている。年齢や職業まであるんだぞ！　〈画面はパソコン版です〉



⬆若き女性ウィザード。左手に持っている杖にはどんな魔法がかかっているのかな？



⬆若き男性ドワーフ。右手に持った斧で敵を倒すのが得意。だけど、魔法は苦手なんだ。



⬆若き女性エルフ。もっとも、人間よりも寿命が長いので、この中では一番年上かも。

街の人たち

街には魔法使いの家や薬局、武器屋など、いろんなお店があるんだ。これらの写真は、お店に入れば見れるぞ。

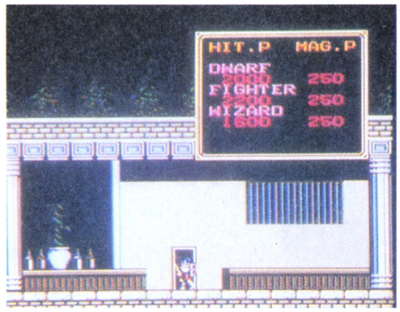






各シナリオともイベントたっぷり！ 少し紹介すると…

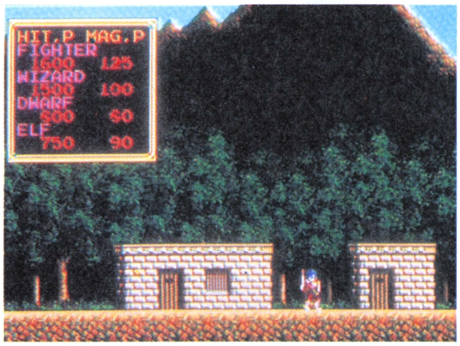
ここに掲載した「天の神々たち」というシナリオの目的は、ユイターという神様の怒りを静めること。そのためには天上にある神々の神殿に行く必要があるんだけど、そのためにはいろんなことをしないとダメなんだ。また、うまく神殿に行けたとしても、ユイターは怒っていて、ソーサリアンたちの言うことを聞いてくれないんだよねぇ。



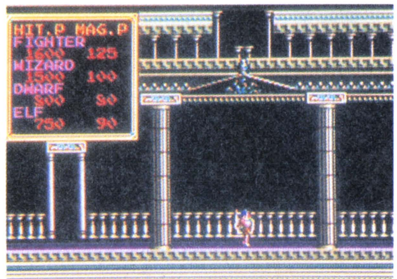
⬅この家の中では、いったいどんなイベントが待ち受けているのかな？



⬅険しい山岳地帯を進むソーサリアン。ここにはモンスターも住んでいるぞ。



⬆ここは神々の神殿に一番近い村。家の中にいる人たちに会いに行って、神殿に行く方法を聞き出したいね！



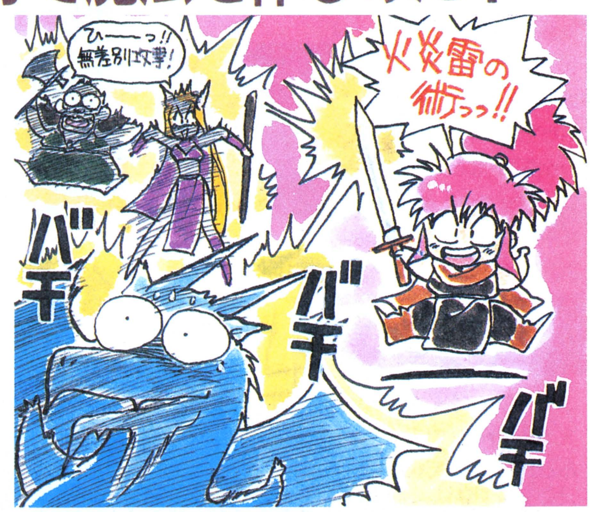
➡所変わって、神々の神殿。ユイターはどこにいるんだろう？



⬆➡おっと、ボスキャラのエビルシャーマンだ！ ソーサリアンは勝てるかな？

7つの星をかけあわせて、自分で魔法を作るのだ！

『ソーサリアン』というタイトルは、魔法使いをあらわす"ソーサラー"という言葉がもとになっているんだ。それだけに魔法には強いこだわりがあって、独特の魔法体系と呼べるものが設定されているぞ。魔法はプレイヤーが７つの星(月、火星、水星、木星、金星、土星、太陽)をアイテムにかけて作り出すんだけど、かける順番には一定の法則があるから、むやみに星をかけても魔法はできないんだ。でも、この法則を解き明かすことができれば、自由に魔法を作り出せるってワケ。作り出される魔法の数は、合計120種類もあるんだよ！





⬆魔法使いエスターのお店。ここでアイテムに星をかけてもらうんだ。〈画面はパソコン版です〉



⬆アイテムにかかっている星の数や、魔法について教えてくれる長老。〈画面はパソコン版です〉

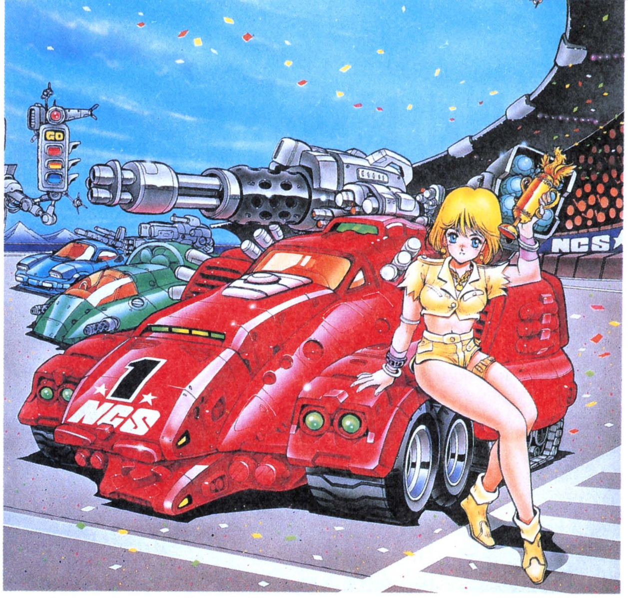
レベルアップすると自然に魔法を覚えるゲームも多いけど、『ソーサリアン』ではすべて自力で作り出さないといけないんだ。右はそのごく一例。体力回復の魔法「ＨＥＡＬ」ですら、ふたつの星をかけあわせる必要があるぞ。

魔法の名前	星をかける順番
HEAL	木→太
CURE	金→太
STONE FLESH	土→木→金→太
MELT	金→金→太→土
GOD THUNDER	火→月→水→太→木→水

WRITER'S NOTE

『ソーサリアン』が初めてパソコン版として登場したのは、1987年12月。けれど、今なおパソコン版が売れ続けていることでもわかるように、その人気にはすごいものがあるんだ。パソコン版を作った会社が日本ファルコム(読者には『イース』シリーズでおなじみだよね！)ということを聞けば、みんなも人気の高さが納得できるんじゃないかな？ 発売まではまだかかりそうだけれど、コミック「ソーサリアン」シリーズでも読みながら待っていてね！　(ウォルフ)

イラスト／真鍋譲治(ドラゴンコミックス「天の神々たち」作者)　夢来鳥ねむ(ドラゴンコミックス「戦国ソーサリアン」作者)



サバイバルカーレースだ！

MOTO ROADER II

モトローダーII

メサイヤ／3月29日発売／¥6,500　SPG　3M

気分はまさにチキチキマシン大爆走!!

カーレースゲームにもいろいろあるけれど、こんなにエキサイティングで、闘争本能をかき立ててくれるゲームは他に見当たらない。そう、あの発売当時5人マルチプレイで、世のカーゲームフリークを熱狂させた『モトローダー』が、バリバリにパワーアップしてPCエンジン界に帰ってきたのだ！ 再びあの興奮が甦る!!

今回は、豊富になったアイテムやコース、新たに付いた"ライバル車とのからみ"など、パワーアップした点を中心に紹介するよ。お楽しみに。



⬆シグナルが青に変わって、レーススタートッ！ トップをねらえっ！

かわいいギャルも登場



⬆コース紹介の画面では、こんなかわいいレースギャルが登場するよ。これさえ見れば百人力！（なんのこっちゃ）

車体は3種類

コースを走る前に、3種類の車体から自車を選択できるようになったぞ！

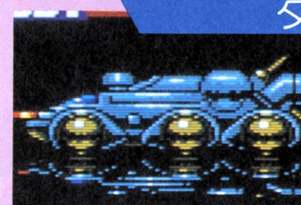
今回のリタイアはガソリンではなく、「耐久力」で決まるんだ。攻撃を受けたり、障害物にぶつかると耐久力が減るワケ。車体によってスピードや耐久力が違うから、状況に合わせて使い分けろ！

スポーツカー



➡スポーツカーは一番スピードが速いんだ。スピード狂の人にはこれだね。

タンク



⬅タンクは耐久力がスゴイ！ 相手の車にぶつけて、リタイアに追い込め。

ホバー

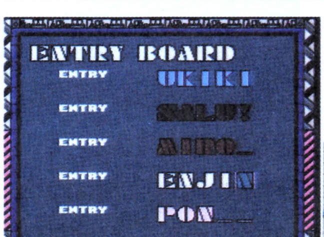


➡空中をスイスイと走るのがホバー。障害物のある場所では有効だぞ。

5人マルチプレイは健在なり！

『モトローダー』といえば、5人まで同時プレイができるというのが最大の特徴だったよね。友だちを集めて、一晩中盛り上がった人もいるんじゃない？

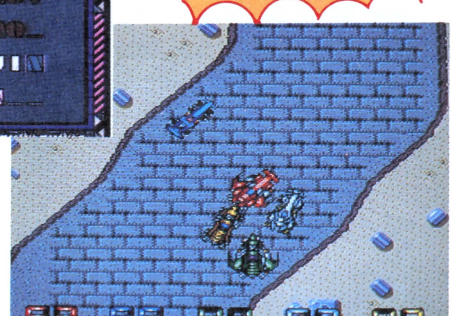
もちろん、今回の『II』でも5人マルチプレイは健在なのだ。燃えるぜっ！



⬆エントリーは5人まで。マルチタップはあるかな？

それから、『II』では"ライバル車とのからみを楽しむ"ということで、車同士の当たり判定が付いたんだ。これにより、ライバルの車を壁に押しやったり、スピードの速い車をブロックしたりと、様々なテクニックが使用可能になったぞ。腕を磨いて、友だちに差をつけちゃおう。

白熱



⬆レースゲームは、やっぱり人間相手が最高だよネ。でもあまり興奮しすぎてケンカにならないように。

 イラスト／薄葉士郎

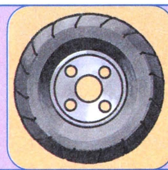
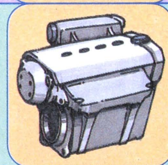
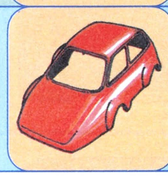
お買い物上手がレースを制するのだ!!

各パーツ類とオプション類

各レースでうまくゴールできれば、そのときの順位によって賞金がもらえるんだ。次のレースに備えて、SHOPでパーツやオプションを買ってパワーアップしよう。

パーツ類には、エンジン・タイヤ・ボディがあって、それぞれが各車体用に用意されている。買うときにはくれぐれも注意！タンクに乗るのに、ホバーのエンジンを買っても使えないからネ。

オプション類はとっても豊富で、ダメージを回復させるものや、ライバル車を攻撃するために武器がどっさりあるぞ。なおオプションは2個まで持てるよ。

タイヤ		TIRE-C	スポーツカー用のタイヤ
		TIRE-T	タンク用のタイヤ
		TIRE-H	ホバー用のタイヤ
エンジン		ENGINE-C	スポーツカー用のエンジン
		ENGINE-T	タンク用のエンジン
		ENGINE-H	ホバー用のエンジン
ボディ		BODY-C	スポーツカー用のボディ
		BODY-T	タンク用のボディ
		BODY-H	ホバー用のボディ



オプションはレースを荒らす!?

DRILL ドリル



↑車体の左右にドリルを装着して、ライバル車を攻撃できる。

MISSILE ミサイル



↑前後に発射できるミサイル。しかし、威力は小さいの。

FREEZE フリーズ



↑前方に冷凍弾を発射。当たった車は凍りついてしまうぞ。

BOMBER ボンバー



↑後方に爆弾を投下できる。後方かく乱には最適だよ。

CANNON キャノン



↑前方に大砲を発射する。タンクしか使えないんだ。

LASER レーザー



↑前方に長いレーザーを発射っ！ 貫通弾で、威力が大きい。

まだまだオプションはあるぞ！

REPAIR	NITRO
BARRIER	WING
HOPPER	OIL

カッコイイ車BEST 3

このゲームに出てくる車は、どれもカッコよくてシブイんだ。その中でも、とびっきりカッコイイ車を独断と偏見で選んで紹介しちゃおう。

どう？ どれもイカス車ばかりでしょ。レースだけじゃなくて、こんなグラフィックを見ているだけでも楽しくなるね。

でも、ゲームをプレイするときには、見かけより実力本位で選ばなないとマズイぞ。



↑一番カッコイイ（と思う）ボディーの車だよ。



➡次にオススメが、タンクのボディ3だ。



↑これは、タンクのボディ2。砲台がポイント。

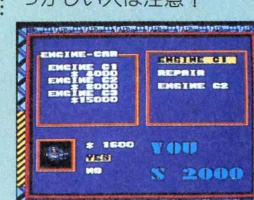
買った物を使うには？

SHOPで買い物が終わったら、使いたいパーツとオプションを車体にセットしよう。

パーツをセットするときは、ちゃんとその車に合うかを確認。せっかく買っても、車体が違うとセットできないからね。そそっかしい人は注意！



➡この画面でセッティングをするんだ。



↑いらなくなった物は、売ることだってできるよ。

New Soft Times

コースフィールドがぐーんとグレードアップ！

フィールドは5つあるよ

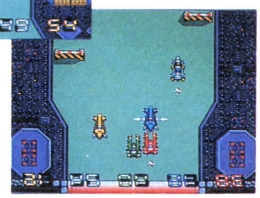
レースは8ヒートで1ゲームになり、フィールドも5種類と増えたぞ！

前作は1ゲーム分だけしかなかったのが、今回は全部で4つ（BEGINNERS、STANDARD、TECHNICAL、SPECIAL）もあるんだ。それぞれに難易度が違っていて、初心者からエキスパートの人まで遊べるようになっているよ。これはありがたいネ。練習をして、トップレーサーを目指そう。

HIGH WAY／街道



⬅両サイドの壁にも、当たり判定があるから気をつけよう。



➡おっと、この道は工事中だったのね。足元注意!!

VOLCANO／火山

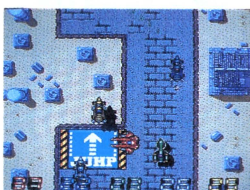


⬅ここでは、画面が左右に大きく揺れているんだ。



➡恐竜時代を思わせるグラフィックだね。火山がいっぱい！

RUINS／遺跡



⬅遺跡の尾根は、少しズレてスクロールするんだ。細かいね。



➡なんだ？　あのまるい石は。誰かのお墓かなぁ。

ICE ZONE／氷雪



⬆このコースは、他のコースに比べてすごく滑りやすいんだ。タイヤをよくするのが重要だぞ。

SAVANNA／砂漠



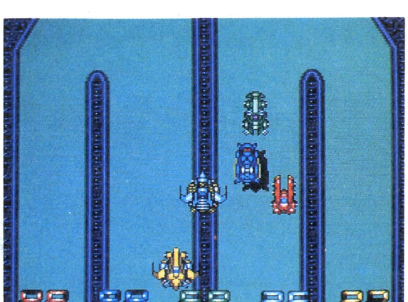
⬅コース上にあるのは、トラップの枯れ草（？）だ。



➡コースのドまん中に大きな木が……。自然は大切に。

コースに仕掛けられたトラップを突破しろ！

コースにはライバル車だけでなく、様々なトラップが用意されているぞ。たいていのトラップの前には〝！〟マークが表示されるから、前もって知ることができるんだ。トラップの中には触れるとダメージを受けて、耐久力が減ってしまうものもある。耐久力がゼロになってしまったらリタイアになってしまうぞ。ライバル車との闘いに夢中になって、トラップに引っ掛からないようにね。



➡分かれ道は、オプションを使う絶好のチャンス。逆にやられないようにね。



⬅横の火山から、溶岩が流れ出してしまっている。熱いよー。

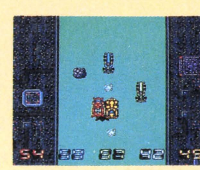


⬆コースのまん中に、ポッカリと大きな穴があいている。素早く左右によけろっ！

スペシャルアイテムを取り逃すな

レース中にときどき出てくるアイテムは、無敵やスピードアップなど、強力な武器となるので取り逃さないようにしよう。ライバルに取られるなっ！

でも、スピードが速かったり、前の方で走っているとなかなか取れないんだよ。タイミングが難しい。



⬅コース上にある小さいまるいのがそう。

赤	アイテムリペア（装備中のアイテムの使用回数がMAXに戻る）
青	リペア（耐久力がMAXに戻る）
緑	スピードアップ（一定時間速度が上がる）
黄	無敵（一定時間ダメージを受けない）
グレー	ダメージ（耐久力が減る。取らないように！）

まだまだあるぞ！ いじわるなトラップ

コース上には、今までに見たことのないようなトラップも出現するぞ。腕に自信のない人は、オプションの"REPAIR"を買うのをオススメするよ。これは、耐久力をMAXまで回復してくれるんだ。これで多少のダメージは大丈V。

落石注意



➡走っていると、いきなり大きな岩が落ちてくるぞ！

柱に激突



⬅ホバーや空中を飛んでいるときは、柱に注意しよう。

コースに扉が？



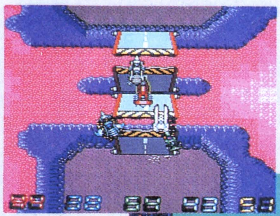
➡扉が開いているときにしか通ることができないんだ。

JUMP！

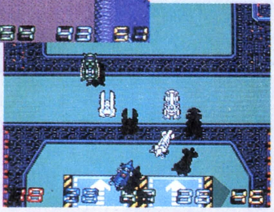
ジャンプ



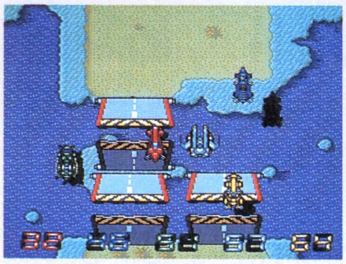
➡ジャンプ台に乗りそこねると…御覧の通りにパニック!!



⬅溶岩の川にかかる開閉式の橋だ。落ちると下は溶岩…怖いっ。



➡道路の谷をひとっ飛び！ なんて気分がいいんざんしょ。



⬅イギリスにあるロンドン橋みたい。アイデアがいいね。

お邪魔キャラの来襲！

"HIGHWAY"や"SAVANNA"のフィールドを走っていると、ときどき鳥やUFO、ヘリコプターなどのお邪魔キャラが飛んでくるんだ。こいつらは、空中から爆弾を落としてきてレースを妨害してくる。本当にお邪魔なヤツなんだ。

鳥



UFO



ヘリ



⬆あんな所に、2羽の鳥がいるぞ。こいつらが上空から爆弾を落としてくるんだ。

耳よりな情報

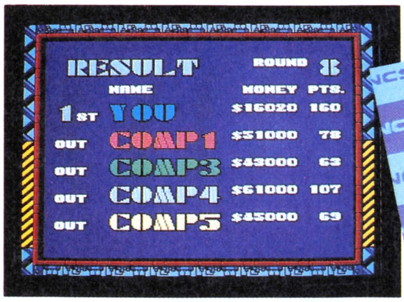
今回は、すべての車体で一定時間だけのターボが使えるんだ。やり方は簡単！ パッドの⑪ボタンを連打するだけ。ほんのちょっとの時間しか使えないけれど、しばらくするとまた使えるようになるんだ。このことで、オプションの"NITRO"を買わなくてもすむよ。代わりに他のアイテムを買おう。

急加速！



⬆ゴール直前にターボを使えば、より効果的だよ。タイミングよくね。

8レースを無事走り終えたら



⬆やったーぁ！ めでたくトップランクでフィニッシュだ。これで優勝カップは、僕のものなのだ。



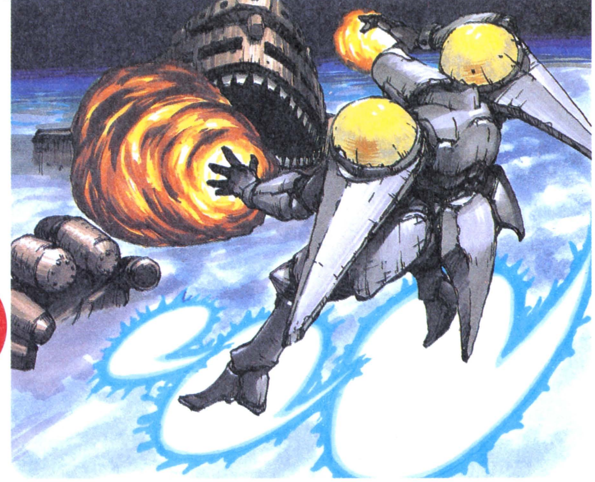
WRITER'S NOTE

なにをかくそう、僕は『モトローダー』の大のファンなのだ。当時は友人を集めては、ワイワイガヤガヤと楽しんだものだ。今回、『モトローダーII』が出るということで、今からワクワクしている。読者の中にも、この気持ちがわかる人も多いはず。発売が待ち遠しいネ。

プレイした感じはなかなかよくて、スクロールが上方へ限定されたため、スピード感が増しているんだ。それに、オプションによる攻撃がとってもエキサイティング！ ハマるぞぉ。 （ユウ）

超爽快な、美麗STGの登場だ！

魔導戦士（仮）



ナグザット／発売日未定／価格未定

STG

敵をけちらし突破口を切りひらけ！

今度のナグザットの新作は、スピード感抜群の正統派STGなんだ。このゲームはPCエンジンだけのオリジナルということもあって、いろいろと面白くて、新しい要素がいっぱい入っているんだ。今までのゲームと大きく違うところは、4種類のカプセルを組み合わせることによって攻撃方法が様々に変化するということ、それからそのカプセルをボンバーとしても使えることなど。これはSTGファンならずとも超期待の1本となりそうだね！



➡海の中から突然出現する敵には要注意だ！



⬅自機のまわりを取り囲んでいるザコはトリッキーだぞ！ あわてず、慎重に。



⬅さあイエロー・カプセルを取って一気にパワーアップだ！ 左側の砲台もぶち壊せ！

グラフィックは超絶品!!

このゲームでもうひとつ目をひくのが、超美しいグラフィックの数々。これがまたゲームの内容に負けず劣らずのグッドな出来なのだ。最初見たときは、はたしてPCエンジンでここまでやれるの？と疑ってしまったほど。特に、2面の城塞のシーンや3面の中ボスなんかは、目を見はるぞ！ これなら、敵と戦う闘志がフツフツとわいてきちゃうよね。このグラフィックの質は後半の面も変わらないから十分期待してくれ。だけど、グラフィックに気をとられて死んじゃったなんてことにはならないようにね。



⬆この浮遊戦艦はカタイからパワーアップしてないとちょっとツラいぞ！ あわてず動きを見切れ。



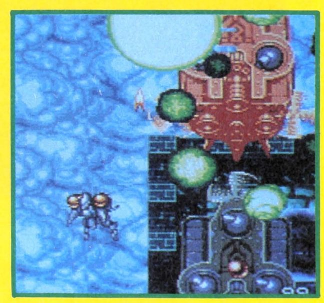
⬆コイツはスゴイ攻撃だ！ ハチのようなヤツの攻撃には要注意!!

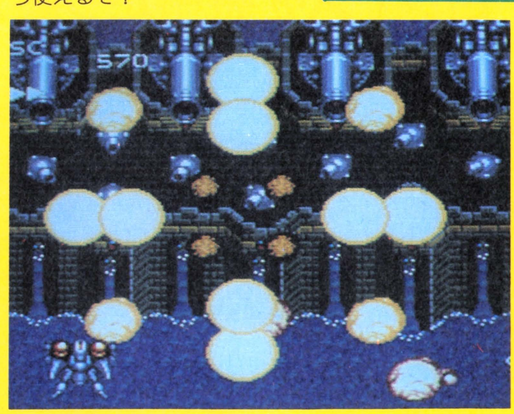


⬅弾のみだれ撃ちー。ここまでパワーアップすれば、戦いはずいぶんと楽になるぞ！

ピンチにはボンバーを！

カプセルは、パワーアップにも使えるけど、同時にボンバーとしても使えるんだ。いくらパワーアップしたって死んでしまっちゃおしまいだよね。だからやっぱり、ピンチのときにはボンバーを使おう。こいつはかなりの破壊力があるから、けっこう使えるぞ！





⬆これがボンバーの威力だ！ これで浮遊戦艦なんかも容易に倒せるぞ！

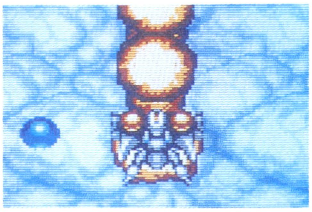
⬅カプセルはボンバーに使うのもいいけれど、ムダ使いはしないようにしないとネ。

※画面は開発中のものです。

 イラスト／薄葉士郎

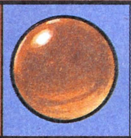
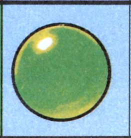
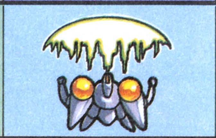
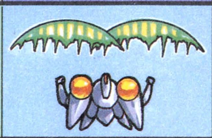
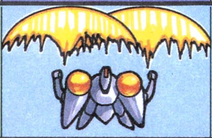
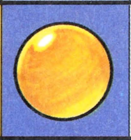
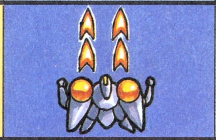
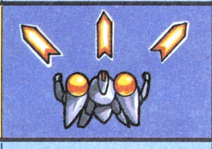
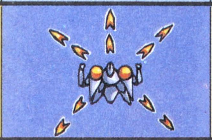
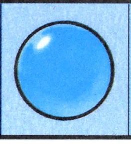
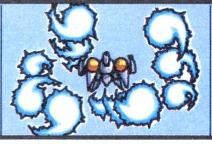
カプセルの組み合わせがパワーアップの決め手

『魔導戦士』では、カプセルの組み合わせによるパワーアップがとっても重要なんだ。各ステージごとの敵はいろいろと変な攻撃をしてくるヤツが多いから、そいつに合った攻撃をすれば戦いはグッと楽になるというワケ。自機は、ブラウン、グリーン、イエロー、ブルーの4種類のカプセルによって、それぞれ特徴のある攻撃ができるようになるんだ。まずは、4種類のカプセルの基本的なパワーアップパターンを頭に入れて、てごわい敵との戦いに備えよう！



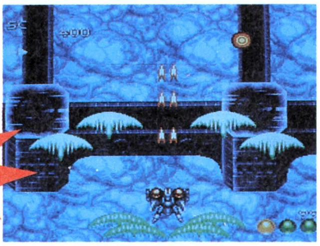
⬅コイツが自機だ。ブルー・カプセルを取るとどんなパワーアップをするのか。

●基本パワーアップを紹介

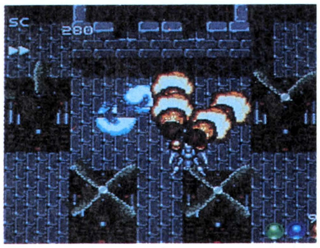
			第1段階		第2段階		第3段階	
ブラウン		ブラウン・カプセルの特徴は破壊力のある弾を出せることだ。		前方に威力のある弾を発射できるようになる。連射は不可能。		前方にツインになった弾を連射することができるようになる。		連射できるようになった弾が、さらにホーミング弾になる。
グリーン		グリーン・カプセルの特徴は、広範囲の攻撃ができること。		前方に連射可能なビームカッターを撃つことができる。		前方に2発同時に発射可能になって、広範囲を攻撃できる。		2発のビームカッターの破壊力がパワーアップする。
イエロー		イエロー・カプセルの特徴は、弾を前方・後方に撃てること。		前方にツインで弾を撃てるようになる。連射可能だ。		前方3方向に弾を撃てるようになる。もちろん連射可能。		前方3方向に加え、後方2方向にも弾を撃つことができる。
ブルー		ブルー・カプセルの特徴はうず状の回転する弾を撃てること。		前方で旋回することができる弾を撃つことができる。		自機のまわりをうず状の弾が2つ回転し続けてくれる。		前方に連射可能な弾をみだれ撃ちすることができる。

超パワーアップが『魔導戦士』を面白くする

『魔導戦士』では、上で紹介した基本的なパワーアップの他に、さらに何種類かカプセルを組み合わせてできるスゴイパワーアップがあるんだ。ここでは、ほんのチョットだけ見せるから、あとは自分で発見してネ！

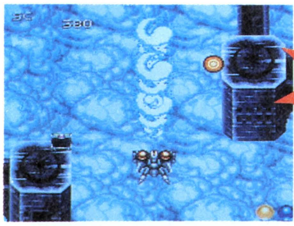


⬅見てくれこのスゴイパワーアップを！ 感動しちゃうぜ。



⬅これもスゴイパワーだ！ だけど、まだまだ強くなるぞ。

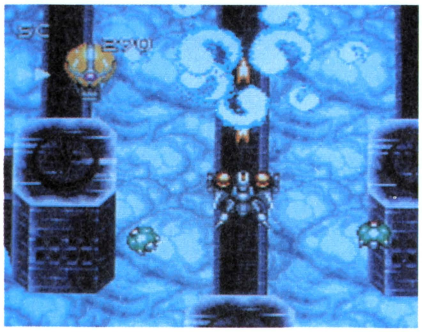
パワーアップ



⬅この弾は、実はホーミングになっているのだ。

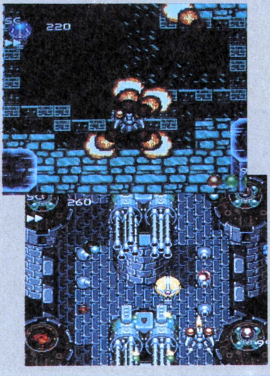


⬆イエロー、ブルー、ブラウンでこんなにパワーアップだ！ 他にまだまだパワーアップがあるぞ！



⬅さあ、このイエロー・カプセルを加えるとどんなパワーアップをするんだろうか？ それはキミ自身の目で確かめてみてくれ！

カラーチェンジが鍵だ!!

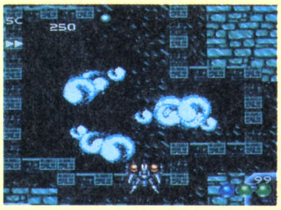


何色のカプセルと組み合わせるかによって、攻撃方法は様々に変化する。次に何色のカプセルを取るのか考えてないと、カプセルを取ったとき、自機の攻撃が前のより弱くなってしまうことがあるので十分注意。

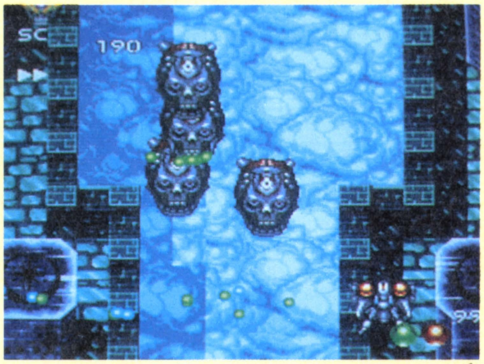
迫力の序盤戦を一挙に公開！

STAGE1 雲の上での激しいバトルで幕が開く

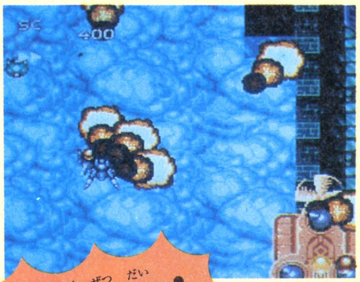
『魔導戦士』の戦いは、美しい雲の上での戦闘で幕を開ける。１面だけにそれほど難しくはないものの、浮遊戦艦やカタイヤツがわんさか出てくるので、決してあなどれないんだ！ ザコキャラでも動きがトリッキーなヤツとか、弾をやたらバラまくヤツがいるから、決して気を抜かないように！



➡このパワーアップだったらコワイものは何もない！ どっからでもかかってきやがれ、ドゥエイ！



⬆コイツらのバラまく弾が、これまたクセモノなのだ！ 出現と同時にたたけ！

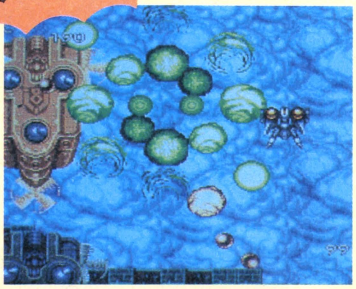


⬅浮遊戦艦は、自機より後ろにいっても弾を出すので要注意だ！



⬆片方のザコを始末して、突破口を切りひらけ！

破壊力絶大！



➡やっぱりボンバーの威力は絶大だなあ！



⬇このいかにもってヤツがボスなんだけど、けっこう形だけのコケおどしだったりする。

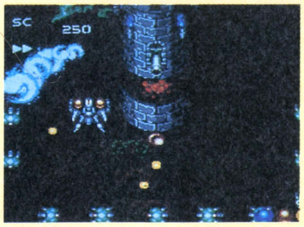
BOSS



⬅コイツのバラまく弾は破壊可能だけどキツイぞ！

STAGE2 城塞奥深くへの突入!!

１面とはガラッと変わって緊張感が感じられる城塞のシーン。敵の城塞ということもあって１面とは比べものにならないほど、敵の攻撃は激しい！ さらに１面で登場した浮遊戦艦も再登場するので、早いうちに始末しないと逃げ場がなくなるから要注意だ！



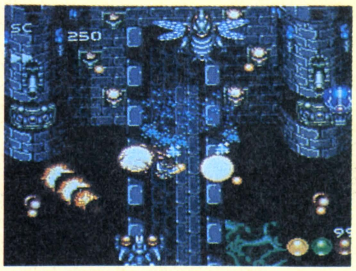
⬅逃げ場がなくならないうちに、ハチを撃ち落とせ！ 命がけだよこりゃ。



⬅こんなふうに逃げ場がなくならないように注意。

砲門

⬆ただでさえザコキャラの砲門が弾をたくさんバラまくのに、こんなバルカン砲みたいなヤツまで出てくるなんて！ とにかく早期発見、早期撃破だ！

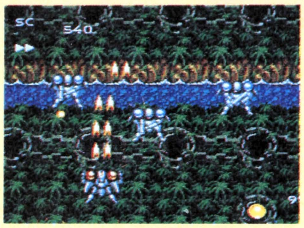




⬅危険！ デンジャラス！

STAGE3 海を越え、怪奇植物どもの待つ世界へ

続いて戦場は海を越えて怪奇植物が待ち受ける世界へ移っていく！　さすが戦いもここまでくると、敵の攻撃も並じゃない！　ステージの後半では、変な動きをするヘビみたいなヤツが出てきたり、さらに、弾をやたらバラまく中ボスの砲台が出てきたりするんだ。ザコキャラも今まで以上に弾をバラまくし、動きがさらにトリッキーになっているからひとすじ縄ではいかないぞ！　この面以降は、グンと難しくなるので、カプセルの組み合わせが重要になってくるぞ。間違えて違う色のカプセルを取ってしまうのはモロ、ピンチに直結するのだ。



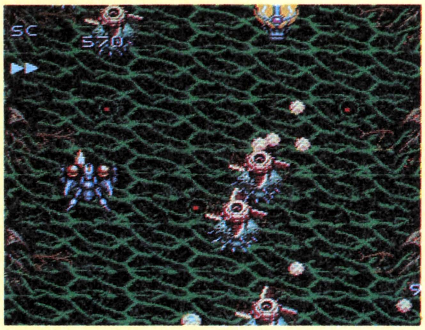
⬅この自機モドキは、自機に合わせて攻撃をしてくるから気をつけろ！



⬆コイツらも、撃ちのがすとバラバラ弾をまいていく。出現パターンを見きわめて、一気にけちらしてしまえ！



➡いよいよ不気味な感じになってきた。横の木の顔がいつ仕掛けてくるか心配だなあ。



⬆ここは無理に撃たず、弾よけに専念すべし！

ヘビ!?



⬆このヘビみたいな怪奇植物がけっこうイヤな存在なのだ！

BOSS

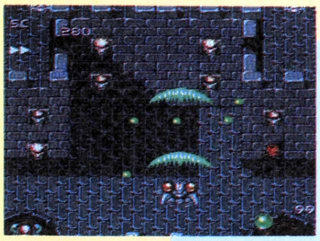
⬇コイツが3面のボスだ！　なかなかてごわい攻撃をするのでパワーアップが絶対必要だ。



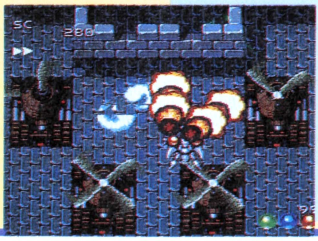
ド迫力



➡これは圧巻！　コイツは3面の中ボスだ！　自分なりのパターンを作るしかないぜこりゃ。



⬅ザコは残すと弾をバラまくから、十分気をつけよう！

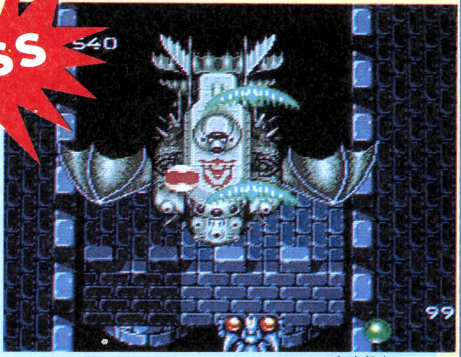


⬅背景に気をとられると、いきなり死んじゃうこともあるぞ！



⬆さあ、これからがいよいよ城塞への突入なのだ！　気合いを入れよう。

BOSS



⬆この2面のボスは、とにかくものすごい耐久力がある怪物！　だから、ここまでは死なずに来て、パワーにものをいわせるしかないぞ!!

WRITER'S NOTE

このところシューティングゲームにあまり目立っていいものがなかっただけに、期待のできる1本となりそうだ！　グラフィックにしても、新システムにしてもゲームに対するソフトハウスの熱意がヒシヒシと伝わってくるね。これは今からすごく待ち遠しいぞ。

（突きの立ちゃん）

HOW TO WIN

イラスト／グァバモリオカ

一章・二章を要点攻略！

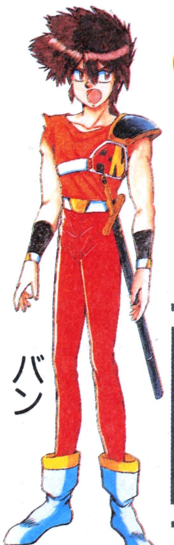
コズミック・ファンタジー2 ・冒険少年バン・

RENO日本テレネット／4月5日発売／¥6,780　RPG



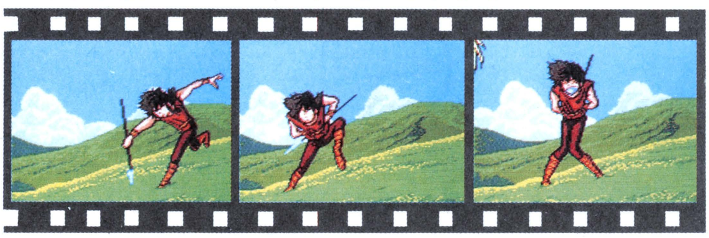
前回は簡単な紹介程度の情報しかなかったこのゲーム。今回は戦闘システムや魔法、アイテムの紹介もバッチリだ。もちろん気になるストーリーのほうも、一章と二章を中心に要点を絞り込んで攻略していくぞ！

あの感動を再び、人気RPGの続編だ


バン

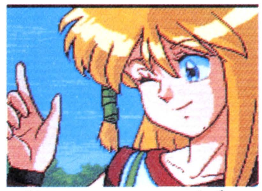
美しいビジュアルシーンとアニメーション、それに有名な声優陣が大きな魅力となっていた前作『コズミックファンタジー』。その続編である『2』では、それらのビジュアルがさらに強化されているぞ。ほかにもキャラクター（主人公）が新しくなったり、四章仕立てのストーリーやシステムのパワーアップ……といった、さまざまな改良が加えられているのだ。

もちろんアニメーションもバッチリ！





⬅一章の主人公バン。野性味あふれる少年だ。



⬆男まさりでオテンバ（死語）なリムが二章では主人公に。


リム

戦闘システムがグンとパワーアップしたぞ

戦闘システムは前作よりかなりの変更が加えられた。一番の変更点は、戦闘中にHPが0になったとき、キャラクターの状態が死亡ではなく気絶となることだ。つまりキャラクターが死ぬ、という事態がなくなるわけで、かなりプレイヤーに親切なシステムになったというわけ。もちろん魔法のレベルやエフェクトの強化など、ほかにもさまざまなパワーアップが施されているぞ。



⬅ただし一人のときは全滅になるからね。

魔法のエフェクトも強化



⬅戦闘画面はこんな感じ。ここで魔法を選んで……。



⬅これは開発中のもの。製品版ではさらに派手に。

フィールド上で



⬆戦闘シーンのレイアウトも変更。敵と出会って戦闘になった場合。

敵キャラ……



⬆前作ではこのように背景が黒の上に敵キャラが出現していたが…。

こんな感じ



⬆『2』ではこのように、背景はそのままで敵キャラが出現する。


ガーディアン　デスヘッド　シャール　エアル

魔法やサイキックも、さらに多彩にパワーアップ

このゲームには自然の力を利用した魔法と、コズミックハンターの使うサイキックが登場。右の表は、魔法とサイキックのほんの一部だ。この『2』には、前作のユウのようなサイキックの使用場所制限はない。だからボスとの対決はもちろん、ザコとの戦闘でもガンガン使用できるのだ。



◆これがバンが使用できる全魔法だ。どれも強力だぞ。



◆魔法はレベルにより効果対象や威力が大きく変わるぞ。

	名称	系列	効果	対象
魔法	バドム	攻撃系・火	敵に炎の塊を投げつけ、ダメージを与える。	敵1匹
魔法	ブレイズ	攻撃系・水	冷気の塊を敵にぶつけ、ダメージを与える。	敵1匹
魔法	ボルダイン	攻撃系・風	雷雲を呼び、敵の中心に雷を落とす。	敵1グループ
魔法	シール	攻撃系・補助	魔法を操る敵の魔力を封じ込める。	敵1匹
魔法	ラナ	治癒系	仲間1人のHPをある程度回復する。	仲間1人
魔法	パーム	治癒系	毒を受けた仲間の体内から毒素を取り除く。	仲間1人
サイキック	バーン	攻撃系・炎	炎の渦を発生させて、敵にダメージを与える。	敵1匹
サイキック	アイスウエーブ	攻撃系・水	敵を冷気に包み込んでダメージを与える。	敵1匹
サイキック	サンダー	攻撃系・風	敵の頭上に電撃を落としてダメージを与える。	敵1匹
サイキック	クレッシュ	攻撃系・空間	敵の中心にある空間を爆発させてダメージを。	敵1匹
サイキック	ラティション	治癒系	仲間1人の体力を完全に回復する。	仲間1人
サイキック	レジスト	攻撃系・補助	魔法などの特殊な効果を完全に遮断する。	仲間1人

冒険に欠かせない数多くのアイテム

このゲームに登場するアイテムは、武器、防具、アミュレット、道具の4種類に分類できる。道具の中にはストーリー展開にかかわるものも含まれており、こういったアイテムは主人公以外持てないようになっているぞ。

主人公だけじゃなくNPC（ノンプレイキャラクター・主人公以外のキャラクター）の装備も自由に変更できる。ケチケチせずに、NPCにもイイ武器や防具を装備させれば、戦闘がグンと有利になり、安心して冒険できるのだ。



◆お店では、アイテムの説明も聞けるよ。



◆このような重要アイテムは主人公のみ持てる。

武器

剣・斧・杖といった武器は、基本的になんの制限もなく、だれでも自由に装備できるぞ。また武器の中には戦闘中に道具で使うと、特殊効果がある物もあるのだ。

やり	本来狩猟用のもので、主人公のバンが最初から持っている武器だ。
ロングソード	冒険に出るならば、最低でもこの程度の剣を装備しておきたい。
トマホーク	きこりが使う重い斧。女性にはちょっと重すぎるかな。
サンダーソード	雷の力で強化されている剣。道具コマンドで雷の魔法が使える。
フレイムアックス	炎の力で強化された斧。道具で使うと炎の魔法が使えるぞ。
ウイップ	革を編んだムチ。女性に使わせよう（女王様とお呼び！）。
水晶の杖	水晶のはめ込まれた美しい杖。杖は基本的に女性用の武器。

防具

鎧やマント、それに盾などの防具の中には、武器と同じように特殊効果のある物があるのだ。もちろんキチンと装備しないと、防具としての効果は0だけどね。

レザーアーマー	何枚ものなめした革をはり合わせた、比較的強度の高い鎧。
くさりかたびら	くさりを編み込んで作った、強くて動きやすい鎧。
プレートメイル	いくつもの鉄板を組み合わせて作られた全身を守る強力な鎧。
戦士のマント	小型のブレストプレートがついている戦士用のマントだ。
風のマント	風のように軽くて、防御力の高いマント。
ラウンドシールド	丸い形をしていて、扱いやすい便利な盾。
シルフェスの盾	風の精霊をかたどっている美しい盾。

アミュレット

魔法などを防御する特殊な防具。それぞれのアミュレットにより防御できる魔法の種類がある。ようするにお守りなのだが、装備していないと効果がないぞ。

アクリーン	敵のバドム系の魔法によるダメージをある程度軽減してくれる。
アクトラム	敵のバドム系の魔法によるダメージを半分ぐらいに軽減する。
アクトラス	敵のバドム系の魔法によるダメージをかなり軽減する。
ファクリン	ブレイズ系の魔法攻撃のダメージをある程度軽減できる。
セルリーン	装備しておけば、敵のマヒ魔法にかかりにくくなる。
ゼルト	これを装備すると、敵の眠りの魔法にかかりにくくなる。
ザール	これを装備しておけば、敵の封じの魔法にかかる確率を軽減する。

道具

冒険の必需品である薬草などから、ストーリー展開に大きくかかわるアイテム、特殊な効果のある魔法石など、装備するもの以外は、すべてここに分類。

薬草	もちろん、使うとHPが回復する常識的なアイテム。
毒消し	毒にやられた体を、健康に戻してくれるもの。
地下道の鍵	ストーリー展開で重要なアイテム。使い道は想像通り。
セイリスの石	戦闘中に使用すると、不思議な力が敵にダメージを与える。
ノルティーの石	HPを大幅に回復してくれる不思議な力を持った石。
雷の珠	戦闘中に使うと、MPを消費せずにボルダインの魔法が使えるぞ。
魔法のハタキ	謎のアイテム。これは使ってみてのお楽しみ。

全四章構成の壮大なストーリー

このゲームは全部で四章構成になっており、しかも一章と二章では主人公が変わってしまうのだ。一章の主人公はバン、二章がリム、三章でバンに戻り、さらに四章はその2人が一緒に冒険するという構成になっているぞ。

冒険は基本的にこの惑星イデア上での話で、あとは時折ビジュアルシーンなどで宇宙が出る程度。主人公たちは、この星でたくさんの人々と出会い、別れ、そしてさまざまな事件を解決しながら成長していくことになる。

キミはバンorリムとなって、惑星イデアの平和を乱す魔法使いガラムの野望を打ち砕くのだ。

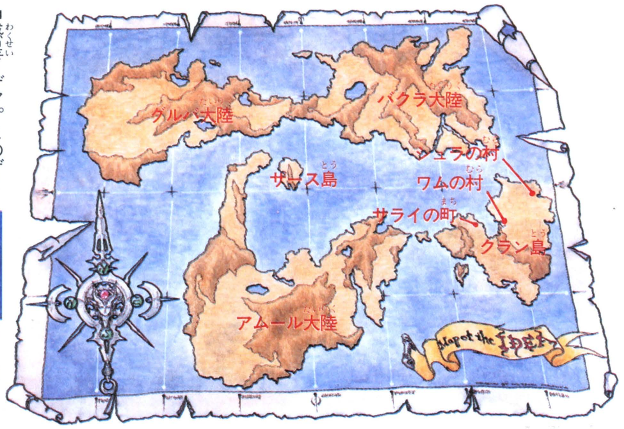


⬅惑星イデア。このゲームの舞台となる美しい星。



⬆このクラン島で、バンとラーラは平和に暮らしていたのだが……。

惑星イデア全図



第一章・連れ去られたラーラを救い出せ

平和な村に突如襲いかかるガラム軍の魔の手

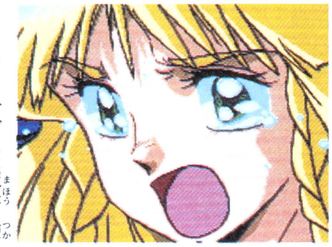


⬅突然の侵攻に焼き払われるワムの村。

ラーラを狙い突如侵攻してきたガラム軍。ワムの村は焼かれ、シュラの村もガラム軍によって制圧されてしまった。そして連れ去られそうになるラーラを救うため、単身立ち向かうバンだが……。



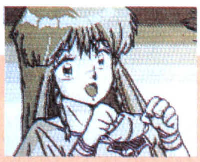
⬅ウィズダムは魔法を使いこなす強敵だ……。



⬅バンの奮戦空しく、連れ去られてしまったラーラ。

ラーラの出生の秘密が明らかに

ラーラが王女であることがわかり、さらわれたことを国王に伝えるために旅立つのだ。



⬅王家の証であるペンダント…。

NPCを仲間に

地下を通ってサライの町へ。この町の倉庫に隠れているはじめてのNPC・アニーを仲間にし、地下道を抜けアムール大陸を目指そう。



⬆魔法使いのアニー。簡単に見つかるよ。

王に話を……

いくつかの手順を踏んで、やっとレムライ城内へ。ここでは王と話をしたあと、アニーとは別のNPCが仲間になってくれるぞ。



⬆ラーラの父は、このイデア王国の国王だ。

迷い込んでしまった町で



⬅また新たに加わるNPCだ。



⬅このアイテムで悪魔に会える。

悪魔の力により、外部との交渉を閉ざされた町に。とりあえず悪魔を倒さないことには、ゲームを進めることができなくなっちゃうのだ。

最強の武器"女神の杖"を

女神セラムの持つ一章最強の武器"女神の杖"。これを手に入れるには、吟遊詩人と会って話を聞いたり、古文書を手に入れ情報を得たり、と一筋縄にはいかない難しさ。しかし、その見返りも大きいのだ。



⬆苦労して手にいれたセイリスの涙を使うと……。



⬆セラムの持つ"女神の杖"がもらえるのだ。

ディギンの砦を攻略しよう

ガラムのいるザース島に行くためのたったひとつの手段。それが、この砦にある転送システムだ。このシステムを使うには砦を攻略しなくちゃダメ。砦のある大陸の最北端を目指せ。



⬆アランの協力なしに、この砦は攻略できないのだ。

⬇このオッサンが転送システムを動かせるぞ。



ついに宿敵ガラムと対決

やっとガラムと対峙したバン。しかし、すでにラーラを手中に収め、強大な力を手にいれたガラムは圧倒的な力でバンに立ち向かう。



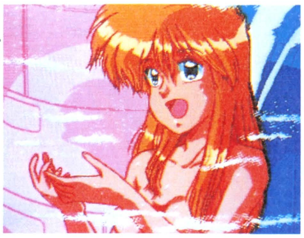
⬆強大な力を手にいれ、不敵に笑うガラム。

そして、意外な結末に……

 イラスト／まみやなつき

第二章・謎の救難信号を調査するために惑星イデアへ

二章は主人公がリムに変わるぞ



➡お約束のシャワーシーン。二章最初のカットだ。



➡コンピュータのダンディは心配症。

この章の主人公リムは、前作の主人公ユウと同じコズミックハンター。といってもまだ新米で、大した力はないのだ。ことの起こりは、パトロール中にキャッチした救難信号を、コンピュータの反対を押し切って調査しに行くところから始まる。



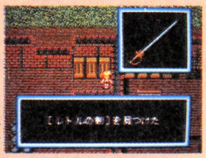
⬆バンに負けないほど活発で、勝気な少女・リム。

領主ジーラの病を治そう

スタート地点から南にある町で、呪いをかけられ眠り続ける領主のジーラ。彼女を起こすために必要な薬を町より南にある魔法使いのところへ取りに行こう。



⬅妹のシーラの頼みを引き受けよう。



➡そのあとこの剣を取りに領主の館へ。

にせの領主を倒すのだ



➡すっかりよくなったジーラ。



⬅にせのジーラを倒すのだ。

ジーラを助け、ジーラとシーラを仲間にし、町の広場に行ってみると、そこにはにせのジーラが。このにせものを倒して、町に平和を取り戻そう。にせジーラを倒すと、シーラはパーティから抜けるが、ジーラはしばらく仲間のままだぞ。



⬆めでたくにせものを成敗。町も平和に。

洞窟にセレナを捜しに

洞窟に入ったまま行方不明になっていたセレナ。彼女はカエルに変えられたレジスタンスと共に洞窟にいるのだ。



⬆セレナが帰らないので寝込んでしまったお父さん。

女の子をさらうノバの館へ



⬆突然捕らえられそうに。あやうしリム。

次の町へ進むと、ノバと呼ばれる敵の部下に捕まりそうになる。ここで見知らぬ少年に助けられ、ノバに連れ去られた少年の姉を助け出す約束をするのだ。ただし、ノバの館に行く前に、さっきの部下に仕返しを忘れずに。



⬆ノバの館は、町の北にある山の奥にあるぞ。



⬆部下を倒してこの手紙を取らないと入れない。

ピックを助け、ノバを倒せ

この館の最上階にシャム星人のピックが捕らえられている。ピックを助けようとすると、ノバが出現。倒せば地下牢の鍵が取れるぞ。これでみんなを助けよう。



⬆救難信号を出したピックをやっと見つけたぞ。



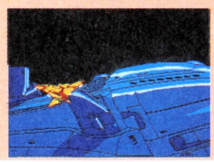
⬆このノバを倒せば奥にある宝箱が取れる。



⬅これで、捕らえられた人を助け出せた。

ところが……

ピックを助け出し、任務完了。ということで、宇宙船に戻ろうとしたら、船は宇宙海賊に攻撃され、基地に戻ってしまった。もはや、なすすべもなく立ち尽くす2人。さむい……。



⬆突然、宇宙海賊が襲いかかってきたのだ。



➡いきなりの事態に、対策の立てようもない2人。

三章・四章……まだまだ冒険は続くぞ



➡ピックとバンの出会いのシーンだ。



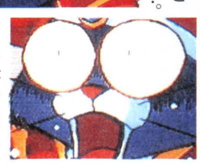
⬅三章のラスト。初めての顔合わせ。

三章では捕らえられたリムを助けるために、ピックと出会ったバンが大活躍。リムの救出に向かうぞ。やっと主人公の2人が顔を合わせる。

また四章では、二章の最後に逃げ帰った宇宙船から知らせを受けたコズミックハンターの基地で、前作の主人公ユウに、この件の依頼が。その際の情報で、ピックがニャンの息子だという衝撃の事実が明らかになるのだ。……といった感じで、まだ冒険は中盤、さまざまなイベントが待ち受けているぞ。



⬅自分の息子がこんなところに……。



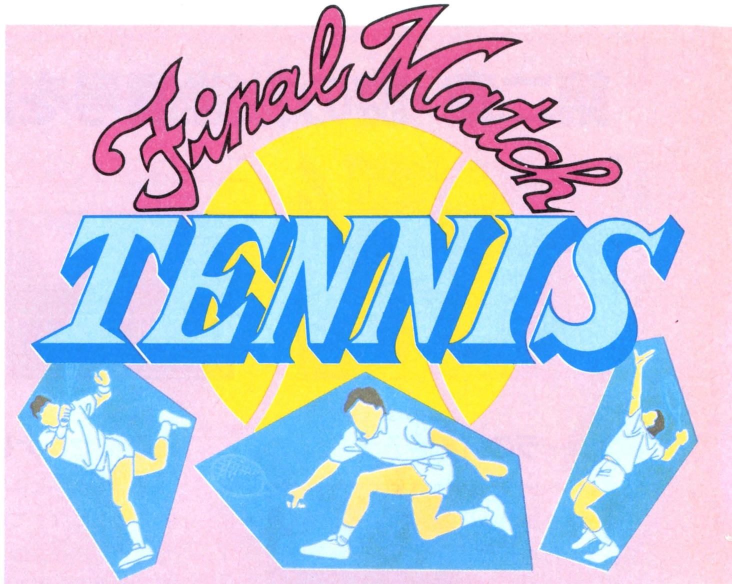
➡さすがのニャンもビックリ。



⬆最後の最後、キミはガラムを倒し、イデアに平和をもたらせるか！

これぞワールドチャンプへの王道だ！

ファイナルマッチ・テニス



基本は微妙なラケットさばきから、応用はシャープな具体的戦略に至るまで、実戦でスグに役立つウレシイ情報をたっぷり紹介しよう。もちろん、個性豊かな全16選手の詳しい解説もバッチリだ。

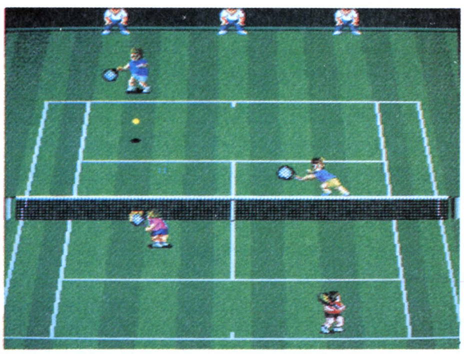
ヒューマン／3月1日発売／¥5,700　SPG　2M

トレーニングモード&エキシビションモードをフル活用しよう

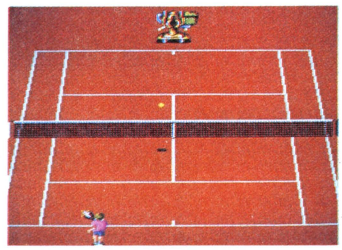
達人への第一歩は、自分にぴったりの選手を選び出すことだ。そのためには各選手を使って、最低一度は3種類のコートでの実戦にチャレンジ！　これにはエキシビションモードをフルに利用すればいい。任意の選手とコートを選んで納得のゆくまでプレイしよう。

で、自分にぴったりの選手が決まったら、次は各コート、各球種での微妙なラケットさばきをマスターする。思いのままのコースに打ち返せるようになったなら、いざワールドツアーへ出場して力試しをしてみよう。もし負けてしまったとしても、その負け試合と同じ設定をエキシビションモードで選択し、十分に練習を積めばいい。そして再びワールドツアーにトライ！

この繰り返しと、さらに以下の4ページを読みこなせば、テニスの達人の座はもうキミのものだ。



⬆エキシビションモードでダブルスの練習も積んでおこう。ダブルスは反射神経を養うためのとてもよいレッスンなのだ。



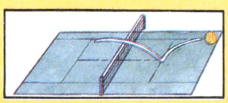
⬅手前のコート、奥のコートのどちらでもムラなく練習しよう。片方を苦手にしてはダメだよ。



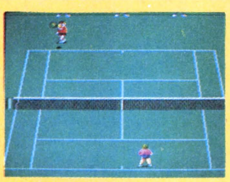
⬅COMPプレイヤー3人が参加してのダブルスなど、多くのパターンで練習してみよう。

コートは3種類　～それぞれの特徴に応じた戦略を～

HARD

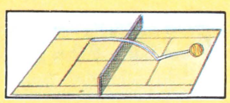


いわゆる標準型。まずこのコートで練習しよう。他のコートに最初から慣れてしまうと、変なクセがつく。

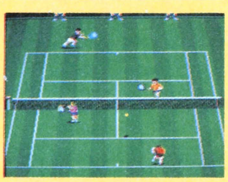


⬆かけたスピンに応じてバウンドするので、変化球を打つ選手は一般に得意とする。

GRASS

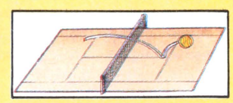


バウンド後のボールの軌跡と地面との角度が小さめになり、バウンド後の球速も比較的速いコート。

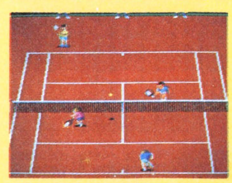


⬆強力なスライスボールを打たれると打ち返しにくい。が、コースコントロールは容易。

CLAY



バウンド後のボールの軌跡と地面との角度が大きめのコート。高くはずんだボールの処理はとても難しい。



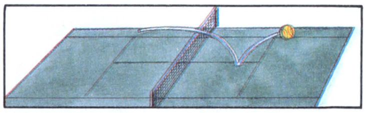
⬆このコートで打たれたトップスピンをクロスに打ち返すとサイドラインを割りやすい。

  イラスト／立神洋子

これだけは押さえておきたい3つのポイント

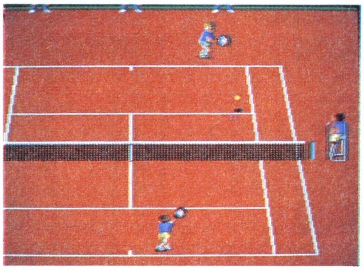
ポイント1 スピンによる打球の特徴を活用せよ！

トップスピン



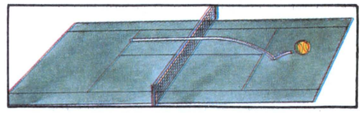
トップスピンは落下点がネット寄りになるためにラインオーバーしにくい。トップスピンの得意な選手を選んだ場合には、鋭い切り込みのクロスショットを連発し、相手を右に左に大きく振り回して勝利するのだ。

得意な選手 ひらすひらんて



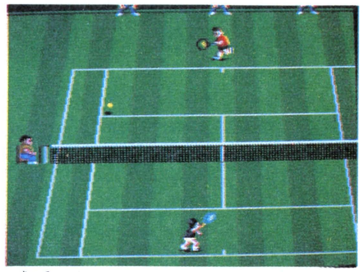
⬆トップスピンの選手で友だちと対戦するときにはクレーコートを選ぼう。友だちはタイミングが合わないため、苦戦を強いられるはずだ。

スライス



スライスで敵を左右に振った場合、バウンド後の球足が速いため、相手にスイングのタイミングを失わせることができる。さらに、自らもネットしやすい欠点はあるけれど、逆にラッキーのネットインも少なくないぞ。

得意な選手 へるんろすおる

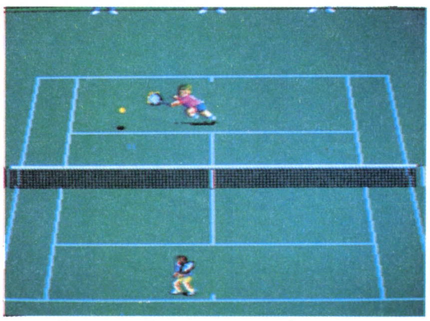


⬆相手のアプローチショットをパッシングショットで打ち返すとき、特にグラスコートの場合にスライスはとても有効な一打となる。

ポイント2 左右へ打ち分けるテクをマスターせよ！

【テク1】十字キーの左右

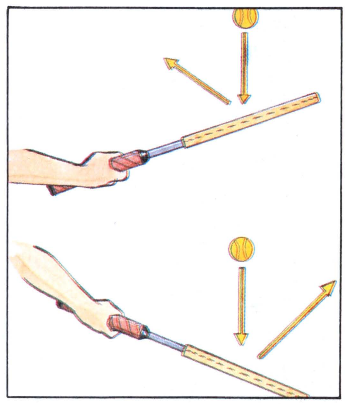
十字キーの左右のどちらかを押しながら打つことによって、とても簡単にボールのコースをコントロールすることができる。ただし、コントロールが効き過ぎるきらいがあるので、鋭いクロスショットを狙うときにはサイドラインを割らないようにくれぐれも注意。サーブのときにも使えるよ。



⬆まず片サイドに敵を振ってから、次のショットで思い切り逆サイドに打ち込む！ この爽快感がこのゲームにのめり込んでしまう大きな要因のような気がする…。

【テク2】インパクトのタイミング

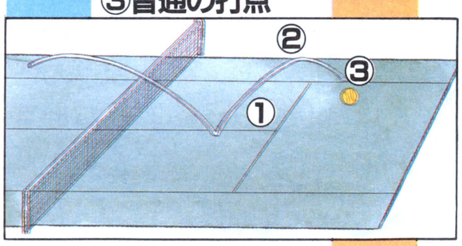
インパクトのタイミングをずらすことによっての左右への打ち分けは、十字キーを使う方法に比べてかなり微妙なコントロールが可能だ。図示したように、遅れ気味にスイングするか、早めにスイングするかという繊細さが要求されるテクだが、れんとるのようなパワーヒッターを選んだ場合にはぜひともマスターしてほしい。このタイミングは、トレーニングモードでカンをつかもう。

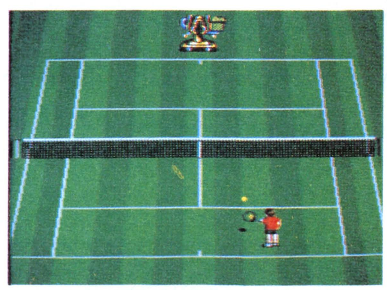


ポイント3 状況に応じた打点を選択せよ！

右図の①～③のどれを打点として選択するかは、高くはずんだボールを打ち返すときほど重要な意味を持つ。このとき十字キーでコースをコントロールしようとすると、よほど熟練していない限り、サイドラインを割ってしまう。したがって、インパクトのタイミングをとることに慣れていないなら、素早く移動して①または③の打点を選択しよう。このとき③よりも①で打った方が、相手に与える時間的余裕が少なくなるため、アプローチショットなどの攻撃的場面に適する。この打点の打ち分け練習には、トップスピンを選択したクレーコートのトレーニングモードが最適だ。

①ライジングの打点
②トップの打点
③普通の打点



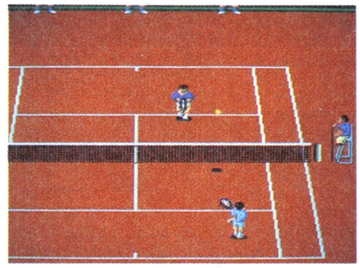


⬆このように普段の立ち位置から前後に移動して、各打点で打つタイミングが重要。トレーニングモードでみっちり練習してマスターしよう。

個性派ぞろいの各選手の特徴をつかもう

このゲームに登録されている16人の選手は、それぞれがいくつかの要素によって個性を与えられている。その要素とは、打球の回転の種類（トップスピン・スライスなど）とその程度、Ⓘボタン・Ⓘボタンそれぞれでのストローク力、縦への移動力、横への移動力、ボレーエリアでの横への移動力などだ。これらの要素の優劣によって、選手ごとの特徴が生まれ、その特徴に最もふさわしい戦法で戦うことが重要になってくる。他方、相手選手の特徴に応じた対策を立てることも重要であることは言うまでもない。

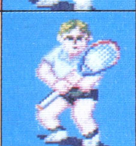
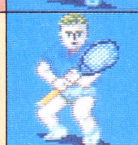
そこで、ここに全選手の特徴をズラリと紹介することにしよう。自分にふさわしい選手を選び出すときや、対戦相手を研究したいときなどにじっくり役立ててほしい。



⬅各選手が具体的にどのような個性を持っているかは、エキシビションモードでの実戦で見てみよう。

全16選手の特徴は ズバリ ここにあり！

各選手の秀でた点や特に劣っている点を中心にあげた。さらに個々を右ページの戦略に通じる3タイプに分類した。

			へるん		球足の短いキレのあるスライスを打つ。横への移動力に不安が残る。 **臨機応変型**	あかし		ストローク力はなかなかだが、これといった特徴に欠ける選手だ。 **臨機応変型**
			しうそお		フットワークが悪い。特に横への移動力が最も弱い選手の1人だ。 **臨機応変型**	こなあす		横への移動力は最低クラスだが、ラインギリギリのショットが得意。 **臨機応変型**
れんとる		Ⓘボタンストローク力は最強。横移動力は優れているが、縦移動が弱い。 **ストローク型**	ひらす		球足の短い強力なトップスピンを打つ。横への移動力は最低クラス。 **ストローク型**	めしいれ		横への移動力では群を抜いている。他のバランスもなかなかよい。 **ストローク型**
へつかあ		サーブ力は最強。横への移動力がかなり弱い点が気になるところ。 **臨機応変型**	ろすおる		スライスを打つ。サーブ力と横への移動力に大きな不安を抱えている。 **臨機応変型**	るこんて		横への移動力が最低クラス。ストローク力にはなかなかのものがある。 **臨機応変型**
ちやん		ストローク力・サーブ力共にあまりよくないが、縦への移動力に優れる。 **ネットプレイ型**	えとへり		バランスのとれた選手。特にボレーエリアでの横への移動力は最高クラス。 **ネットプレイ型**	ほるく		横への移動力はなかなかのもの。トータルバランスのとれた選手。 **臨機応変型**
ひらんて		トップスピンを得意とするが、縦・横共に移動力が弱い。 **臨機応変型**	まけんろ		縦への移動力・ボレーエリアでの移動力は共に最高クラス。横移動が…。 **典型的ネットプレイ型**	れえはあ		移動力、特にボレーエリアでの横の移動力はトップクラス。 **ネットプレイ型**

移動力の優劣が戦略のカギだ！

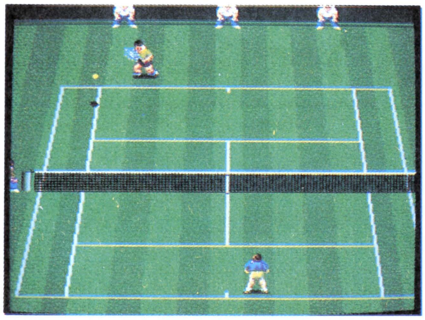
自分の選手が右の表でA群に属する場合、これはストロークプレイに適している。B群でストロークに個性のない場合はネットに出るのも手だ。C群はやはりネットにつくべき。D群はネットに出ない方が無難。E群はネットに出よう。逆に相手がB群のときには、軽く左右へ振る打球を打ってやれば簡単にポイントでき、C群には鋭いパッシングショットの繰り出しが不可欠だ。このように移動力はとても重要だ。

横への移動力		縦への移動力		ボレーエリアの横の移動力
優	劣	優	劣	優
めしいれ れんとる ほるく	しうそお ひらす ろすおる まけんろ こなあす るこんて	まけんろ ちやん れえはあ	れんとる ひらんて	えとへり まけんろ れえはあ
A群	B群	C群	D群	E群

選手のタイプ別に戦略を使い分けよう

タイプ1 ストローク型

左のページで示したように、3選手にはストロークで攻撃していく戦法をおすすめする。まず片サイドに敵を追いやってから、ライジングの打点で打った打球ですかさず逆サイドを突くのだ。左ページ右下の表のB群の選手を相手にするときも、この戦法によって有利に試合を展開できるだろう。B群どうしの試合では、より正確にコースをコントロールした者の勝ちだね。

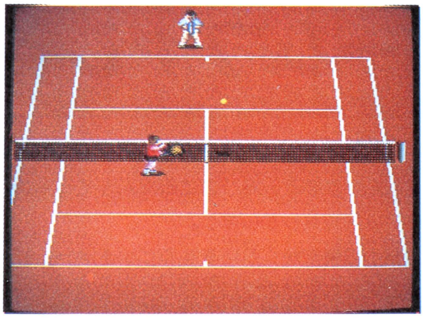


⬆B群どうしの試合、ひらすVSこなあす。先手を打って積極的に攻め込んでいくことも大切。

タイプ2 ネットプレイ型

4人の選手にはネットプレイがぴったり。特にサーブ力に優れているえとへりと、抜群の縦への移動力を誇るまけんろの2選手には、サーブ&ボレーで一気にカタをつけることを期待したい。

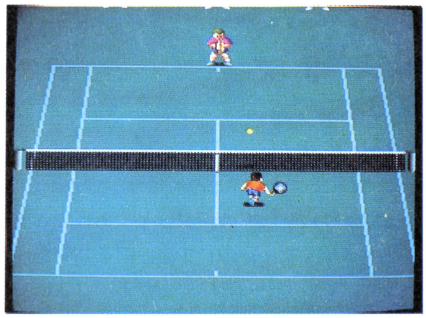
また敵がA群の選手だった場合、自分がD群の選手でないなら、やはりネットプレイで攻めることをおすすめする。ちなみに、ボレーも十字キーでコントロールできるぞ。



⬆横への移動力に優れたパワーヒッターれんとるには積極的にネットに出て攻撃しまくろう。

タイプ3 臨機応変型

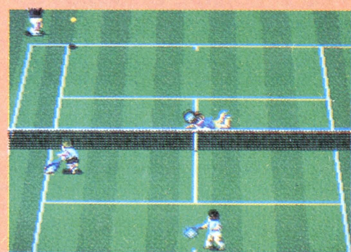
残る9選手には、対戦相手によって戦法を変えていくことをすすめる。特にとりえのない選手は応用力と技術で勝負するのだ。相手がA群ならネットプレイを、B群ならストロークで、という具合。また、バウンドしたボールをコースコントロールすることが難しいクレーコートではネットに出てしまうなど、コートや自分の技術力についても考えて戦略を使い分けるようにしよう。



⬆ストローク力も移動力もまあまあのあかしに対して、ジワジワと追い込んでスキを見て前に出たほるく。

ダブルスについてのワンポイント

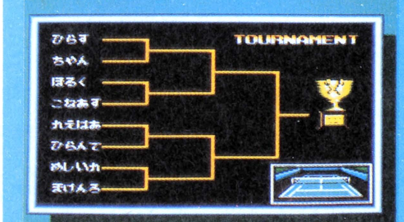
フォーメーションは、前衛が敵の攻撃に応じて随時移動し、そのあいた部分のフォローというかたちで前衛が移動するパターンが攻守のバランスのとれたよい型だ。またダブルスは、反射神経の勝負という面がとても大きいので、動きの素早い選手（たとえばめしいれなど）を選んだ方がラクにプレイすることができる。



⬅パワーヒッター組（れんとる・へつかあ）対変化球組（ひらす・へるん）の対決の勝敗は…。

まとめ

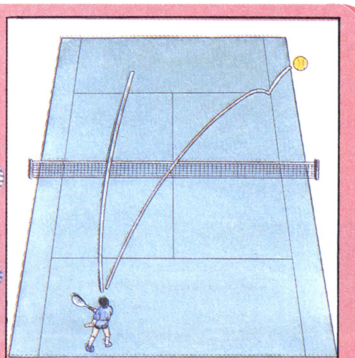
前半2ページで解説した基本すべてが、後半2ページの土台となっている。つまり、各モードをフル活用することが、対戦相手の実戦的な把握につながり、スピンやコース取りのテクは、具体的戦略の実現に不可欠の要素となっている。そこで、技術のゆきづまりを感じた人は、もう一度前半2ページを見て基本からやり直せば、きっと道は開けていくはずだ。



⬆さあ、しっかりと実力をつけたなら、ワールドツアーに参加して、グランドスラムを達成しよう。

まるとく情報 得情報 おすすめはひらす

微妙なボールコントロールができずに、もっぱら十字キーでのボールコントロールに頼っている人には、強くひらすをおすすめするぞ。かなり急角度のクロスを打ち込んでも、打球がクセのあるトップスピンであるために、サイドラインギリギリに落ちて、はるか横の方へとボールが消えてゆくのだ。相手がどんなにがんばっても打てない打球を連発してくれるひらすは、操作性抜群のスーパースターだ。



野球ゲームの三冠王だ!!

プロ野球 ワールドスタジアム'91



世にはいろいろ野球ゲームがあるけど、ボクらをいちばん熱くさせてくれるのは、やっぱりナムコブランド。この4ページを読み終えたキミは、早く遊びたくて、発売日が待ち遠しくなるはず。

ナムコ／3月21日発売／¥5,800　SPG　2M

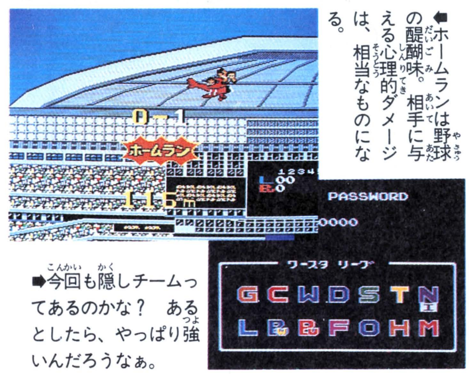
数千万の野球ゲームファン待望の一作！

熱烈な野球ゲームファンの願いがかなってか、『ワースタ』が3年ぶりに帰ってきた。

ズングリした体形は、プレイする人間に楽しさを与え、フィールドを駆け回る2等身キャラは、プレイヤーを熱くさせる。ここまでボクたちに、手に汗握る興奮と楽しさを与えてくれるものっていったい……。

この答えは、遊んだことがある人ならみんなわかるはず。表現しにくいけど、なんか心がウキウキするっていうか、遊んでいるときは時間を忘れて、ほんのささいなプレイにも一喜一憂できるんだよね。とくに、対人プレイなんかすると、周りのことなんかそっちのけで真剣勝負してしまう。

相手の裏をかく投球をするピッチャー、じっと悟られないように狙い球を待つバッター。上手なだけでは勝つことはできない。相手の頭の中をのぞく頭脳戦にも勝たなくちゃいけないのだ。要するに『ワースタ』は奥が深い。やればやるほど上達し、見えなかったものまで見えてくる。いくら遊んでも"極めた"という言葉は見つからないんだよね！



⬅ホームランは野球の醍醐味。相手に与える心理的ダメージは、相当なものになる。

➡今回も隠しチームってあるのかな？　あるとしたら、やっぱり強いんだろうなぁ。

対決!! ワースタ野郎 ナムコの巻

熟練ナムコチームに善戦及ばず

×月△日、お天気快晴。絶好の『ワースタ』日和。そんな日にナムコ本社にて、発売記念、ナムコ杯争奪(ホントかいな)『ワースタ』対決が行われた！

エンジン版に初めて追加された1・2P対3・4Pの4人同時プレイモードで、全3戦にわたって試合をしたんだけど、結果は下記のとおり。わが剛軍は、4人プレイのノリがつかめず、ワケのわからないうちに負けてしまったのだ。恐るべしナムコチーム。でも悔しいから、また挑戦するぞ。ワッハッハッ。



⬆さんざんプレイしてるナムコチームは、上手で当たり前、フン。



第1戦		第2戦		第3戦	
BW	1	C	8	D	1
N	4	N	1	N	3

『ワースタ』流ベースボールのこだわりどころ

1 『ワースタ』の打者は、アウトコースに強い！？

そもそも、本家『ファミスタ』のバットの当たり判定というのは、アウトコースからボール１個はずれているだけで当たらないから、ピッチャーはボール１個分出し入れするピッチングができた。ところが『ワースタ』は、１個分どころか２個ボールが外れていても、バットに当たるのだ。打率の低い打者だと、ボール球にバットが当たって凡打する可能性が高いけど、打率の高い打者や長打力のある打者は、いい当たりをすることもあるぞ。逆にバットの根っこは、ボールが当たりにくくなっているんだよね。

アウトコース



⬆バットが長いのかどうかは知らないけど、こ〜んなボール球でもバットに当たるのだ。

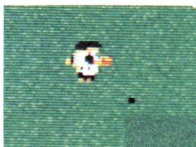
インコース



⬆ところが、インコースに食い込まれると、バットが空を切りやすい！

2 守備範囲が広い！

普通に守っていたんじゃ捕れないボールでも、ファインプレイすることでナイスキャッチできることがある。上手な好プレイの仕方としては、予想した捕球地点へ左右か上下から飛び込むのがベスト。こうして守備範囲を広げれば、余計な失点も防げるわけだ。



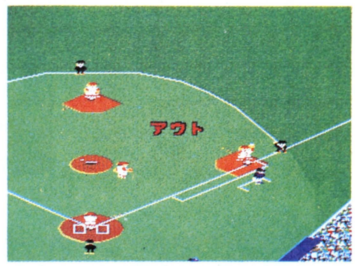
⬅右中間に大きな当たり。これは２Ｂヒットか!?



➡ボールが落ちるギリギリまで走って、横っ飛び!!

3 野手は強肩ぞろい

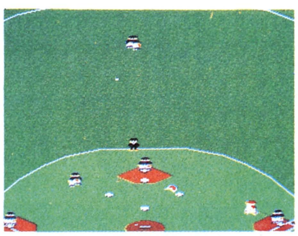
打ちそこなってボテボテの当たりが飛んでも、足が速い選手だと内野安打が稼げるってことよくあるよね。しかし、このゲームでは、内野安打が出にくいのだ。なぜかというと、野手がみんな強肩なんだよね。



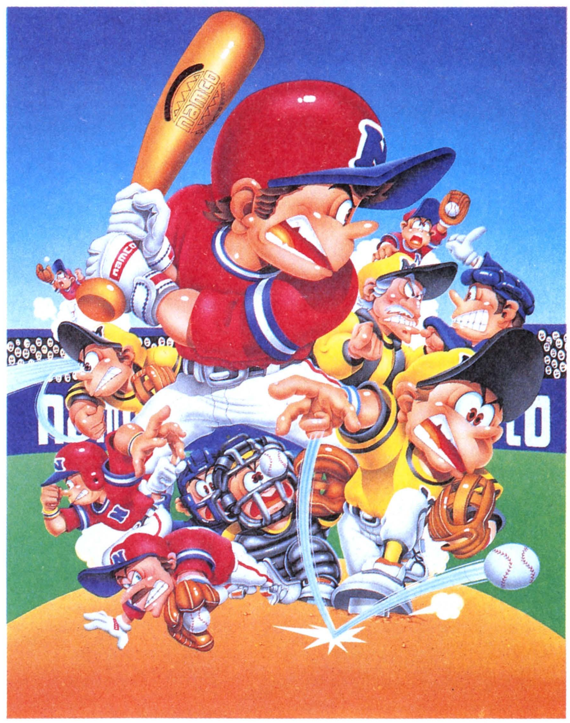
⬅これは内野安打だ！　と思ったら、矢のような送球でアウトォ！

4 ゴロが転がらない

人工芝の芝が深いのかどうかは知らないけど、ゴロの打球は徐々に勢いを失い、やがて止まってしまう。内野にボテボテの当たりが飛んだら、内野手は思いっきり前進し、ときには前へスライディングして、少しでも早くボールを捕るようにしよう。グズグズしてると、ランナーに先の塁を盗られるぞ！

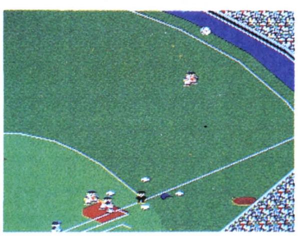


⬅ゴロは待たずに、前進してさばく。守備の基本だよね。



5 ボールの飛びが違うぞ

カキーンと豪快なホームランを打つと、気持ちがいいよね。やっぱり『ワースタ』は、この豪快さがなんといってもウリなのだ。とくに、ライナー性の打球はすんごくのびる。まるで、外野スタンドに突き刺さるって感じでブッ飛んでいくぞ。逆に、高く上がった打球はそれほど飛ばないから、守るときは注意。



⬅ライナー性の当たりは、そのままスタンドへ一直線！

全14チームの戦力&注目選手をピックアップ

G 貧打線は、守備力でカバー

本塁打	154本	防御率	3.28
打　率	.279		

得点力はあまり期待できないけど、Mチームを除いた中では、最高の守備力を持ったチーム。とくにさかとのスタミナは抜群だから、相手に得点を許さない野球ができるぞ！

注目選手



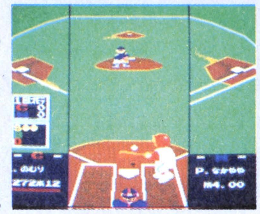
⬅さかとの右腕が、Gチームを勝利へ導くのだ。

C 攻守のバランスで勝負！

本塁打	154本	防御率	3.58
打　率	.274		

打者、投手ともに、それほどズバ抜けた選手はいないが、平均的にどの選手も使えるから、玄人ウケする味のあるチーム。のむりの足でかき回し、投手がピシッと抑えれば最高。

注目選手



⬅のむりが出塁すれば、足で相手を揺さぶる作戦も。

W しつこい野球で相手をKO！

本塁打	90本	防御率	4.00
打　率	.271		

投手力がやや弱く、打線も強力ではないけど、クリーンアップの前にランナーを置いて、確実に点数を重ねていけば、勝つチャンスはある。そう、Wチームは闘う集団だもんね。

注目選手



⬅数少ないチャンスを、ばちょろのバットで得点だ！

D 打線の破壊力はバツグン

本塁打	170本	防御率	3.80
打　率	.272		

7億円プレイヤーおみあいを中心とした打線は、リーグトップクラス。3番～6番までは、HR20本以上の長距離打者がズラリ並んでいるから、ガンガン打って勝利をつかめ！

注目選手



⬅おみあいの前じゃ、ピッチャーも赤子同然さ！

S 3・4番コンビの活躍に注目！

本塁打	124本	防御率	4.08
打　率	.267		

あいかわらずピッチャーが弱く、とくにスタミナがない。点をとられると、すぐ疲れてしまう。この弱投をカバーするためにも、3・4番で一発攻勢をかけたいところ。

注目選手



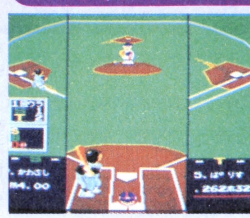
⬅ブンブン丸だって、バットに当たれば……。

T え～い。こうなったら一発狙い

本塁打	146本	防御率	4.45
打　率	.263		

投手陣がほとんど崩壊状態。スタミナがない、ボールのキレもない…。でも、打線のほうは多少期待が持てる。打率の低さが気になるけど、ホームラン打者が3人いるぞ！

注目選手



⬅わにパワーで、レフトスタンドへ一発たたき込め。



N もう、弱いなんて言わせない？

本塁打	144本	防御率	4.00
打　率	.264		

今回のNチームはひと味違うぞ。あいかわらず足がバカッ速いぴのに、長打力が増したぱつく、多少スタミナがついた投手陣。でも、やっぱり守備がヘタっぴなの……。

注目選手



⬅ぴのが出塁すれば、2塁はもらったも同然さ！

イラスト／芹川優子

L 走・攻・守すべてがピカイチ

本塁打	172本	防御率	3.23
打　率	.269		

注目選手



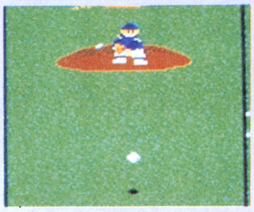
⬅Lチーム不動の4番打者。頼りがいがあるよね。

ほとんどの選手が駿足で、しかもクリーンアップが、死ぬほど強烈な破壊力を持ち、投手陣もスタミナ抜群、変化球のキレも良し！　はっきり言って、強すぎだよコレ。

Bw チームの戦力はかなり高いぞ

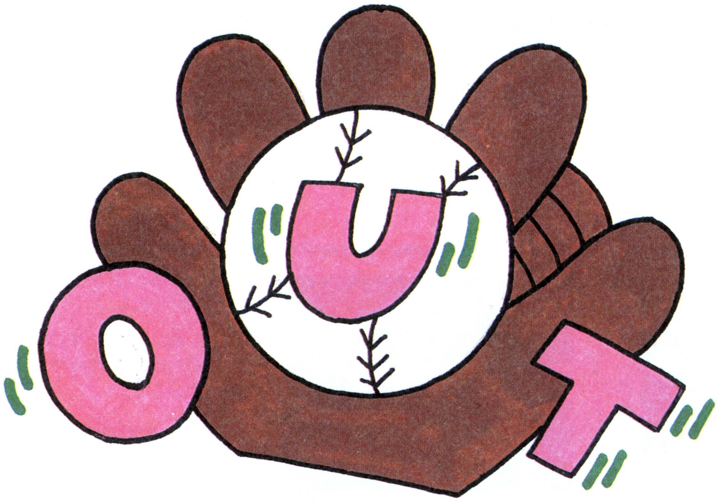
本塁打	162本	防御率	3.90
打　率	.272		

注目選手



⬅ほびのの鋭いカーブで相手を抑えろ！

『ワースタ』初登場のブルーウィンドは、どちらかというと、打撃のチームで、ふざい、いしみえの2人は、このチームの核弾頭だ。投手では、ほびののカーブがけっこう使える。



Bu 新人おもが、大活躍だ！

本塁打	182本	防御率	3.43
打　率	.270		

注目選手



⬅快速球で三振だ！　さすがミスターK!!

やはりなんといっても、おもがスゴイ。疲れを知らないスタミナに、トル○ード投法から繰り出す、速球や変化球は素晴らしい。問題は、守備力の悪さと、ぶらいとの打率かな。

F 投手陣のふんばりがカギ

本塁打	138本	防御率	3.63
打　率	.260		

注目選手



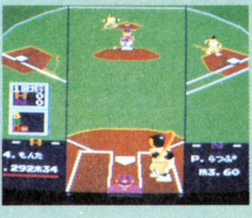
⬅唯一、期待できる打者うぃんたあ。頼むぞ！

4番のうぃんたあ以外の打者は、あまり期待できない。塁に出ても、走れる選手は1人もいないし……。こうなったら、投手に頑張ってもらわなきゃ勝つのは難しい。

H 投手力は、14球団中最低……

本塁打	156本	防御率	4.70
打　率	.268		

注目選手



⬅Hチームの救世主もんた。この人がいなかったら……。

先発ピッチャーのスタミナが、皆無に等しい。内臓でも悪いんじゃないの？　とさえ思ってしまう。でも、打線はもんたがいるおかげで、ある程度の得点は望めそう。

O ベテランむらちょよう健在！

本塁打	120本	防御率	4.00
打　率	.262		

注目選手



⬅Oチームでただ一人の大砲らんぼう。

マサ○リ投法のむらちょようは、ベテラン(?)ながらも速球をビシビシ投げて、元気いっぱい。打線も、にしむりの足と、らんぼうの長打で、点を稼げるハズ。

M 暴力的な強さはハンパじゃない

本塁打	464本	防御率	1.90
打　率	.316		

注目選手



⬅らいおんの速球はメチャクチャ速い。

この強さはレベルが違う。違いすぎる。足は速いし、1番～8番までみんなホームラン打者。投手は4人ともスタミナが十分で、150km/h以上のスピードが出る。あ然……。

次号は『ワースタ』マニアにBIGニュース
全選手㊗データ下じきがつくぞ!!

歴史ロマンシミュレーション

三国志 英傑天下に臨む

あの劉備が、曹操が、おなじみの英雄、武将たちが戦いをくり広げる。戦雲渦巻く波乱の時代、中国を舞台にした動乱の火ぶたは切って落とされた！



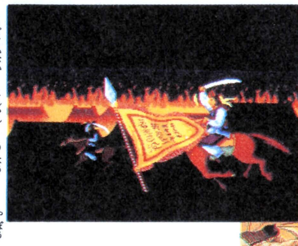
ナグザット／3月29日発売／¥8,800　SLG

動乱の中国、今英雄たちが現れた！

「三国志」は中国の戦記のなかでもファンの多い物語だ。日本にも「三国志」ファンはたくさんいる。今から1800年前の動乱の時代。天下、人民のために立ち上がった英雄たち。奇想天外な作戦。壮絶な戦い。そして、人間くさい英雄たちの活躍が楽しめるところが、「三国志」が愛されている秘密だろう。このナグザットの『三国志』も例外じゃない。自分の好きな英雄になって、天下の統一をめざすことができるというファンの人にはたまらないゲームになっている。それに、今までの同種のゲームとちがうのは何といってもCDロムのパワーだ。途中に入る音楽やグラフィックで、ゲームはより一層盛り上がるぞ。キミも天下をめざせ！



⬅宮廷内の混乱を利用し、野望を企てる董卓の前に英雄たちが！



⬅中国全土を巻き込む壮大な動乱の幕開けである。



⬇戦場跡に横たわる兵たちの死体。負ければこの運命がキミを待っているぞ。

自分のキャラクターを選ぼう

『三国志』の一番の魅力は何といっても多彩なキャラクターだ。劉備、曹操、孫堅。キミはどのキャラでプレイする？

『三国志』はひとりでも、多人数でもプレイできる。顔や、人気でキャラクターを選ぶのもいいけれど、何といっても自分のゲームのやり方にあったキャラを選ぶことだろう。たとえば、シミュレーションゲームに多少自信のある人は「董卓」を選んで勝負してみるのも面白い。歴史は俺が変える！　なーんてね。





人気者の劉備は何といっても人徳がある。武将をうまく使おう。



曹操は戦争大好き型の人におススメだ。ウデが立つし、ファンも多い。



これといって欠点のない孫堅。プレイに慣れたい人におススメ。



袁紹は平均的。すべての能力がソコソコにある。シブ好みの人に。



董卓は何といっても人徳がない。悪役好きな人向けだ。



劉表は体力、武力がない。熟練プレイヤー向けだ。

政治と軍事をバランスよくやろう！

『三国志』は実際に戦闘が起きるまでに自分の国がいつでも戦争できるような状態にしておかなくてはならない。たとえば、米が全然ないと戦争になっても食糧切れで負けてしまう。また逆に、お金がないと武器が買えずに不利になる、というぐあいに常に自分の国を見ていなくてはならない。近くの国と同盟を結び、一時的に戦争を回避したりといったテクニックも必要だ。



⬅各地で冷害が発生している。米が取れなくなったりする。

今回取り上げる6つのコマンドは必要最低限、これだけ覚えればある程度戦えるというものだ。これだけ知っていればなんとか勝てるだろう。

あとは必要に応じて、他のコマンドを理解していけば大丈夫だ。そう簡単には戦争は起きないから、まずはじっくり自分の国を大きくしていこう。それと、ときどき起きるイベントには注意。こちらのチャンスにも、ピンチにもなるぞ。

政治

国力



産業、祭り、税率の3種類がある。それぞれ米の収穫高、民の忠誠度、収入の割合に影響する。あんまり税率を上げるのはまずいが、下げると兵もやとえない。難しいところだ。

人事



武将に自分の領土の管理を任せたり、ほうびを渡し忠誠度を上げさせたりする、重要なコマンドだ。勝つも負けるも武将しだい。いい武将を育てよう。

偵察





いろんな国のデータを見ることができる。弱い国があったら攻め込み、強い国があったら攻め込まれないように注意。気をつけて、こまめに使うといいだろう。

軍事

徴兵



国民から兵を集めるコマンド。金に余裕があったり、戦争が近いときに使うといいだろう。自軍の戦力が増えるが、食料がないのに兵を増やしすぎないように注意。

訓練



つい忘れがちだが大事なコマンドのひとつ。国が安定しているときにやろう。武将の戦闘能力が上がるので、一騎討ちになったときなどに有効だ。

攻撃



いよいよ、他国に攻め込む準備が整ったらこれを使って戦闘だ！気をつけたいのは敵との戦力差と食糧の確保。あとは兵が出ている間に自分の国が攻め込まれないようにしておくといい。

戦闘は、戦人のウデの見せどころ！

敵国に攻め込んだり、攻め込まれたりすると戦闘モードに入る。ヘックスになっている地形の中、兵を動かし、敵の部隊と隣接すると戦闘になる。一騎討ちや様々な陣形、作戦などを選ぶことができるので、複雑な戦闘をおもいっきり楽しむことができる。手早く片づけたいときは一騎討ちモードを選ぼう。



⬅ヘックスでの移動画面。作戦を立てたりもできる。



⬆川に入っての壮絶な戦い。地形や武将の特性を考えて効果的に戦おう。



⬅一騎討ちのシーンだ。負ければどんなに兵を持っていても捕虜になる。武将の武力を調べてからやること。

策を講じる

戦闘を確実にやるには軍師の作戦や計略が欠かせないぞ。

計略 けいりゃく



⬅悪口をいって城から誘い出したりできる。

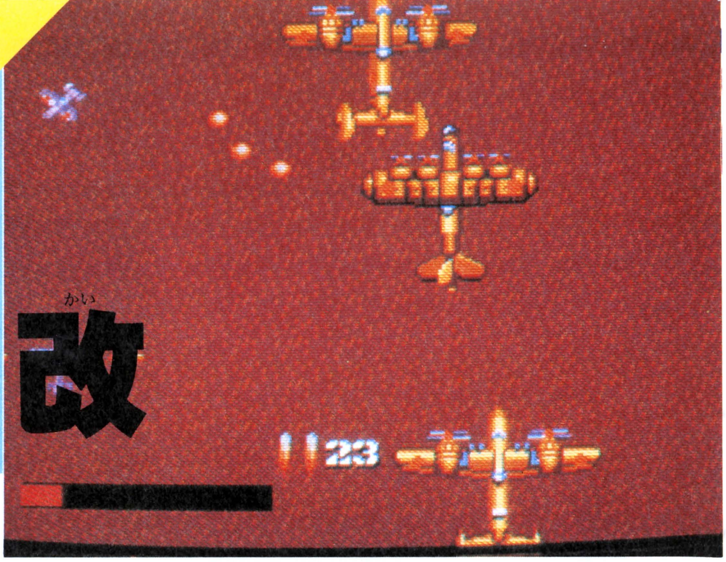
作戦 さくせん



⬅地形などを利用した特殊なものが多い。

ワレ、敵艦隊ヲ発見セリ

1943改



いきなりPCにうれしい移植のシューティング登場！　その名も『1943改』だ。今回はアイテムの一覧と各ボスの攻略法を一挙に公開する。武運長久を祈る！

ナグザット／3月22日発売／¥7,200　STG　4M

ゲームセンターでの興奮が、今よみがえる！

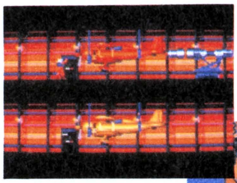
戦闘機を操り、敵を倒せ！　っとシンプルな内容で、アーケードから家庭用ゲームマシンまで、幅広く好評な「19XXシリーズ」（と、他の人が呼んでいるかはわからないが）その最新作『1943改』が、いよいよPCエンジンで登場だ。あいかわらずいろんなタイプの戦闘機や爆撃機、艦船がプレイヤーに襲いかかる。対するプレイヤーもパワーアップや、名物の宙返りで壮絶なドッグファイトを楽しむことができる。ヒットポイント制なので、並大抵のことではやられないから、ハデに敵と渡り合うことが可能だ。ステージの最後にはボスキャラの戦艦や、飛行機などが待ち受けている。それを倒せばステージクリアだ。自機の操作も簡単。方向キーで動かし、



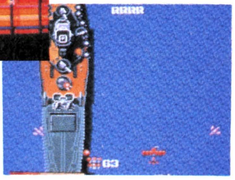
⬅ステージの後半、対ボスキャラ戦に入るところだ。成功を祈る！

Ⅱボタンで攻撃、Ⅰ＋Ⅱボタンで宙返り。宙返りをしている間は敵にやられることはない。そしてⅠボタンを押すと、ヒットポイントを減らし画面上の敵すべてにダメージを与える“メガクラッシュ”を使うこともできる。

プレイしてみた全体の感じでは移植のぐあいは最高にいい。難易度も適当だし、なにより



⬅オリジナルステージに入るときのデモ。自機にパワーアップパーツをつけて出撃だ！

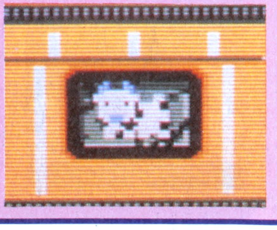


➡ボスキャラの戦艦との死闘！　巨大なキャラクターもPCエンジンならバッチリ！

りもPCエンジン用にオリジナルステージが4つも設けてあるというところが気がきいている。プレイ時間もそうかからないので、手軽にはじめて、クリアしてしまうなんていう遊び方もできる。ハマりすぎて一晩中『1943改』なんてことにならないようにご用心。

アイテムでビシバシにパワーアップだ！

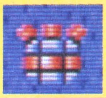
赤い飛行機の編隊をすべて撃破するとパワーアップが出る。それを撃つといろいろなアイテムに変わる。好きなタイプのアイテムに変えて取ろう。それ以外にも、画面のある部分や敵を攻撃すると隠れアイテムが出ることもあるぞ。



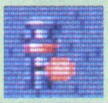
➡ウシ。取ると2万点。船の甲板に出ることが多いぞ。



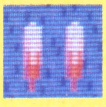
POW　プレイヤーのエネルギーが8補給される。アイテムはほとんどの場合これになっていることが多い。もう余裕がないときは撃たずに取ってしまおう。



3WAY　前3方向に連射することができる。破壊力も連射力もあるのでかなり使えるアイテムだ。はじめのうちはこれにするといいだろう。



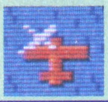
スーパーシェル　破壊力が3倍になり、連射できるようになる。といっても通常弾の延長だ。これを取るなら、レーザーや3WAYを取ったほうがいい。



レーザー　貫通力、連射力ともに強力な武器だが、まっすぐにしか撃てないため、敵をよけるのがうまい人じゃないとつらいかもしれない。2段階にパワーアップする。



ショットガン　威力は通常弾の2倍。連射もでき、敵の弾も撃ち落とすことができるが、射程が短いのが弱点だ。対ボス戦のときには使わないほうがいいだろう。



サイドファイター　横について一緒に敵を攻撃してくれるかわいい戦闘機だ。横からの攻撃にはシールドにもなってくれる。一定ダメージを受けると死んでしまうのだ。



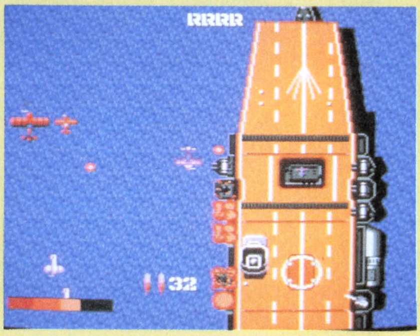
エネルギータンク　アイテムを撃ち続けると最後はこれになる。POWの3倍エネルギーを回復してくれるので、ピンチになったらアイテムを撃ち続けよう。



弥七　出た！　名物キャラだ。これを取ると一気にエネルギーが全回復だ。普通は出ない。なぜ弥七なのか？　それはやはり風車だからであろう。

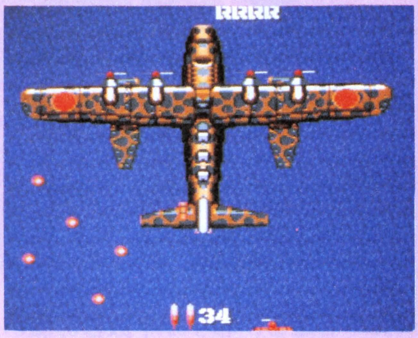
各ステージのボスを攻略だ!!

ステージ1
キョシュウ



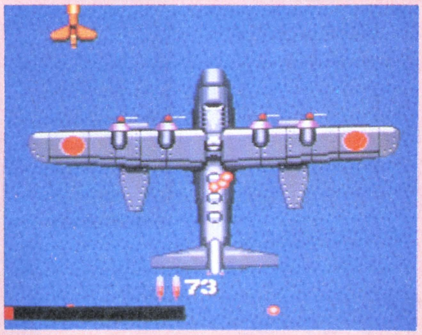
キョシュウは敵軍の大型空母だ。なにぶん空母なので砲塔があまりない。したがって、たいした攻撃はしてこないが、艦載機がアメアラレと発進してくる。敵機を撃墜することを優先し、少しずつ砲塔をつぶしていこう。また、砲塔を攻撃するときは画面の右側のものから攻撃していくと、安全に攻略できる。弱い敵なので、パワーアップしていなくても勝てるはずだ。破壊率100パーセントをめざせ！

ステージ2
アヤコ



大型爆撃機アヤコは巨大な空飛ぶ要塞だ。的がデカイんで弾は当たりやすいんだけど、その巨体からガンガン弾を撃ってくるので注意。翼の先の方は当たり判定がないので、3WAYが欲しいところだ。はじめに護衛の中型機が飛んで来るので、それを先に倒してしまってから、撃墜をねらったほうがいいだろう。当てようと思わずによけていれば、いつかは倒せるはずだ。落ち着いて攻撃しよう。

ステージ5
アヤコⅢ



アヤコⅢは大型爆撃機アヤコの改造型だ。写真を見てもらえばわかると思うけど、外装がいかにも硬そうになっている。そんでもって見た目どおり硬いのだ。攻撃力も前より大きくなっている。アヤコには3WAYが有効だったが、こいつに有効なのは、なんといっても貫通力のあるレーザーだ。戦いが長引けばこちらが不利。レーザーを使って速攻でカタをつけてしまおう。小型搭載機にも注意だ。

ステージ7
トウタク



巨大戦艦トウタクは通常ステージ最後のボスキャラだけあって、すんごく強いのだ。パワーアップしてからでもほとんどやられてしまうだろう。無数の砲塔と、2門の主砲が容赦なくキミを狙ってくるぞ。ヒットポイントに余裕があればメガクラッシュで敵が混乱している間に砲塔をひとつずつつぶしていくこともできる。それがだめなら、左右によけながら、隙を見つけて攻撃するしかないぞ。

ステージ8
水上要塞



PC版オリジナルステージの最初のボスがこれ。たどり着くだけでもかなり苦労するはずだ。まわりの砲塔をつぶしてから攻めればいいんだけど、中央からの攻撃パターンが複雑なので、よく見切ってから攻撃しよう。誘導弾も撃ってくるから注意だ。



◀後半の発進は大型航空機からだ。

メガクラッシュを使え！

自分のヒットポイントを消費して画面上の敵すべてにダメージを与えることのできる“メガクラッシュ”。つい節約してしまいがちになるけれど、やられてしまえばポイントが減るし、アイテムが出る編隊が飛んでいるときなどは、さっさと使ってアイテムでエネルギー補給したほうがいい。使いまくったほうがお得！



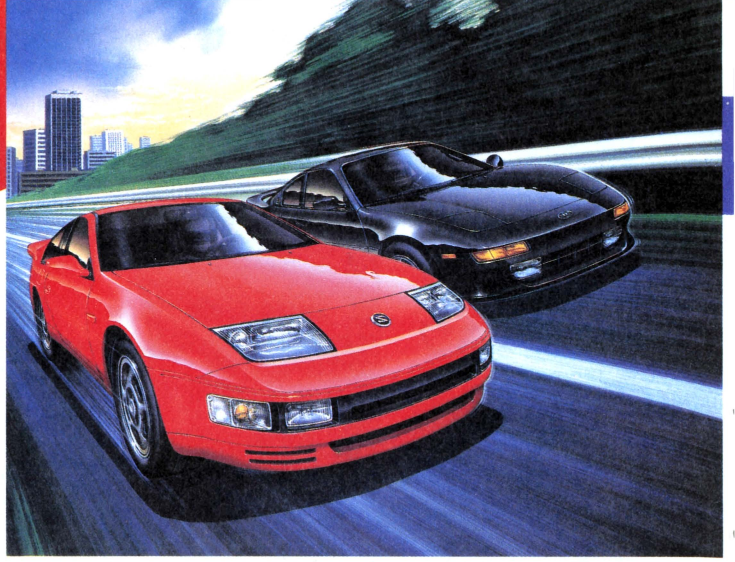
◀“メガクラッシュ”炸裂!! ザコ敵なら一発だ



◀ボス面ではカミナリではなくツナミになるぞ！

最速マシーンを造り上げよう!!

Zero4 Champ
ゼロヨンチャンプ



0-400mを走る、わずか十数秒の戦い!! それがゼロヨンレース。閃光の操作にすべてをかけるゼロヨン戦士のキミに、勝利を約束する必勝バイブルをお届けしよう!!

メディアリング／3月8日発売／¥6,900　SPG　4M　B-U

頂点を目指すキミに贈るポイント別完全アドバイス



⬆車の能力＋プレイヤーの腕がモノをいうゼロヨンレース。コンマ01秒単位で勝敗が決まる、シビアな勝ち抜き戦が挑戦欲をかき立ててくれるのだ。

この『ゼロヨンチャンプ』、紹介ではSPGになっているけれど、実はRPGの要素がたっぷり入っているゲームなんだ。どういうことかといえば、普通のSPGのように試合に勝ち続けるだけではなく、RPGのようなレベルアップ(自分の車の能力アップ)や、新たな展開を得るためのイベント探しが必要になっているというワケ。

そこで今回は、レースの基本テクニックと、基本的にとるべき行動、そして、スムーズに勝ち進むためのポイントをバッチリ伝授してしまうぞ!!



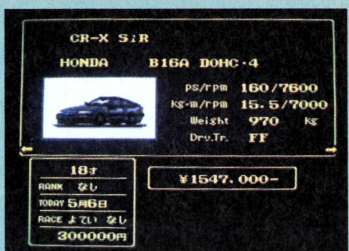
⬅この人物が、キミの最終的なライバルとなる"ゼロヨンキング"。勝利あるのみだ!!



➡これはキングの愛車TOYOTA2000GT。カーマニアなら狂喜しちゃうグラフィックだ。

ポイント1 マイカーはココで選ぶ!!

まず、キミの武器ともいえる車について。選ぶポイントはズバリ、パワーだ!! 各車の性能表を見たときに、PS／rpmと表示されているところの左側の数字が、より大きいほうが速い(あくまでも数字上として)ということなんだ。車のスタイルや名前に、それぞれの好みの違いがでるとは思うけど、このポイントは絶対条件として参考にしたほうがいいと思うぞ。



⬅一番最初に買える車の中で、戦闘力が高いCR-X。



⬅ゲーム後半では、このGT-Rなども買えるのだ。

ポイント2 シフトチェンジはタイミングよく

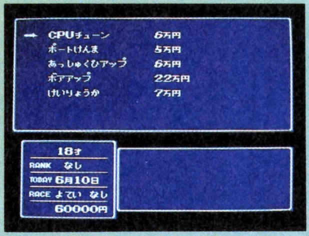
実際にレースに勝ち抜くための、基本中の基本ともいえるポイントを紹介しよう。それは、最大パワーの出る回転数を覚えておくこと。かんたんに説明すると、ポイント1でいった"105／6000 PS／rpm"という"／"の右側にある数字を覚えておくということなんだ。レース中に見ることのできる回転計で、針がその数字を指すときにシフトチェンジすると、最も効率のいいスピードアップができるわけ。基本テクだけど、絶対押さえておきたいポイントだぞ。



⬆回転計が指す数字をにらみながら、最もよいタイミングでシフトチェンジすることが重要だ。

ポイント3 パワーアップは高いものから

頑固な技術屋ガンさんが経営するネリマオートに行くと、愛車のパワーアップができる。ここで確実にいえることは、"高いものから先に手に入れるべき"ということ。もちろん、高い車用のパーツは高額で、買うのは大変だけど、この法則は変わらないのでがんばろう。あと、新車に付けるパーツの順序として、まっさきにタイヤを買うことだけはおすすめしておくぞ。



⬆チューンナップは、CPUチューンから手をつけるのが正しい。



⬆これは、高額パーツ表。値段の高さにめげないようにね。

ポイント4 地道(!?)なバイトで資金作り!!

車というものは、とかくお金がかかるもの。で、アルバイトでかせぐことになるんだけど、最初の1回はゲーセンに行き、残りは全部警備員をやるようにしよう。なぜかというと、ゲーセンではあるモノを取ることで起こるイベントだけが大切で、たくさんのお金はかせげないのだ。下の表の装備を通信販売で揃え、警備員のバイトでガンガンかせぐのが資金作りの近道だぞ!!



⬅ゲーセンには、こんなゲームも置いてある。



➡警備員は、どろぼう退治が大金獲得のカギ。

これだけは欲しい!!
★通販で買えるバイト用装備★

- まよせのすず
- ぼくとう
- くさりかたびら

ポイント5 レースは効率よく利用しよう

ゲームの最終目的は、なみいるライバルにうち勝って、みごと全国1位になることだ。そのためには、120位から始まる自分のランキングをどんどん上げていかねばならない。そこで、サーキットで定期的に開催されているレースに参戦し、ランキング上位者に勝つことが必要になるんだけど、レースへの参戦はかなりオイシイ資金かせぎにもなるんだ。

レースの階級分けは、グループA～Fと1～5位までの特別クラスの計7つになっていて、そのうちA～Fには自由に何回でも参加できる。各レースで4位以内に入賞すると、順位によって最高50万円までの賞金をもらえるから、これを利用しない手はないよね。



⬅絶対に自分が勝てるレースに出走すれば、確実に賞金獲得だ。

ポイント6 中盤以降は草レースでがっぽり

ゲームも後半になってくると、バイトで手に入るお金だけじゃ足りなくなってくる(というより、もっと手っとり早くかせぎたくなるんだけどね)。そうなったら、ぜひ草レースを利用しよう。草レースは、ランクの低い頃こそ難関だけど、自分の車が速くなればカモのたまり場でしかない。1回のかけ金が、最大8万7千円というのはすごくオイシそうでしょ!!



⬆このきれいなネエちゃんが、勝負の相手を探して交渉もしてくれるんだ。

かけ金は3段階

①回目	2.5万円程度
②回目	5万円程度
③回目	8万円程度

基本的なゲームの流れ

レースに参加を申し込む
▼
アルバイトでかせぐ
▼
アルバイトを続ける / マイカーのパワーアップをする
▼
レース本番

ゲーム全般のおおまかな流れ

アルバイトでお金をためる
▶ ゲーセンで女の子と知りあう
▶ いっきに新車を買う
▶ ショップのガンさんと知りあう
▶ レース予選を突破する
▶ レースに挑戦して自分のランクを上げてゆく
グループCクラスぐらいで、次の車を手に入れる
アルバイトの装備をととのえておく
▶ 四天王と順次対決!!
▶ キングを倒しチャンプに

宇宙を駆ける、命知らずの男たち！

SILENT DEBUGGERS

サイレントデバッガーズ

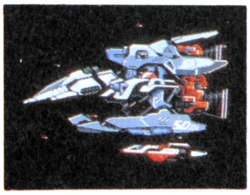


エイリアンが出現するたびに、心臓が縮み上がる!! 音響効果もバツグンのド迫力がすごい3D・STG・ACTを先取り攻略してしまおう。見逃すとオクレちゃうぞ。

データイースト／3月29日発売／¥6,800 STG ACT 4M B・U

スリルとサスペンスあふれるSTG・ACTだ

宇宙ステーションの中、迷路のような廊下、そして恐ろしいモンスター。『サイレントデバッガーズ』はスリルとサスペンスたっぷりのゲームだ。簡単にいうと、迷路の中でモンスターを倒すゲームなんだけど、いたるところに新しいアイデアが盛り込んである。たとえば、モンスター用のセンサーはモンスターが近づくと音で知らせてくれるんだけど、ステレオで聴くと、右の方に敵がいる場合、右側からちゃんと音がするのだ。まるで本物の立体迷路の中で撃ち合いをやっているような感じがする。のめり込みやすさ200%だ!!

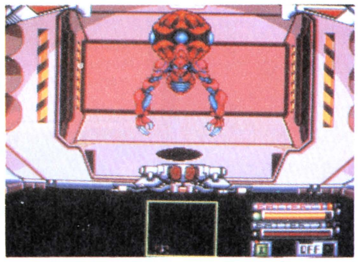


⬅これがキミとレオンの宇宙船だ。メカは細部まで良く描きこまれている。このノリで全編進行していくから、メカ好きにはたまらない。

➡相棒のレオンだ。ちょっとのん気なヤツだが頼りになる。コンピュータ（コム）ルームからキミをサポートしたり、アイテムをくれるぞ。



『サイレント・デバッガーズ』を楽しむには明かりを暗くして、なるべく大きいテレビで、1人でやるといい。モンスターとばったりあうと、思わずおどろいてしまうぞ。



⬅モンスターが現れた！上の三角が赤くなったら敵は近いぞ。

宇宙ステーション「ゲイン」のナゾ!!



➡調査が目的だと言うレオンだけど財宝もしっかり狙う。

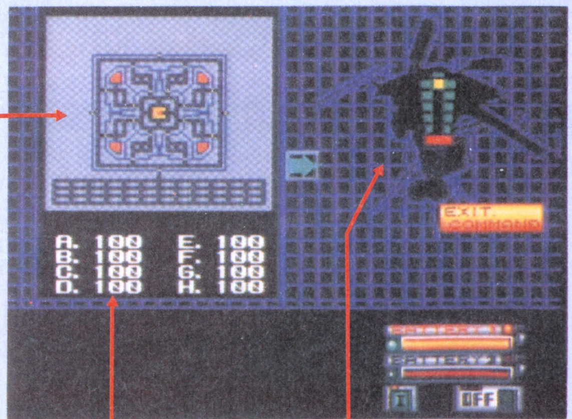
はるか未来、金のためなら何でもする、宇宙の便利屋「デバッガー」たちがいた。特に戦闘能力に長けた彼らは様々な人々に頼りに、または恐れられていた。

相棒レオンと共にデバッガーとなったキミは、お宝が眠るという宇宙ステーション「ゲイン」に向かっていた。

しかし「ゲイン」は今まで向かったデバッガーたちが1人として帰ったことのない、ナゾのステーションなのだ。一体「ゲイン」に何があるというのだろうか？

というわけで、キミは「ゲイン」に潜入し、レオンと協力してナゾを解かなければならない。といってもキミの仕事は戦うこと、レオンが情報を調べている間にモンスターを倒せばいいのだ。操作法はいたって簡単。十字キーで通路の中を移動してⅡボタンで攻撃。RUNボタンでオプションの武器を使える。Ⅰボタンを押しながら十字キーを動かすと武器の狙いをつけられる。セレクトボタンでマップなどのコマンドも使えるぞ。

MAP



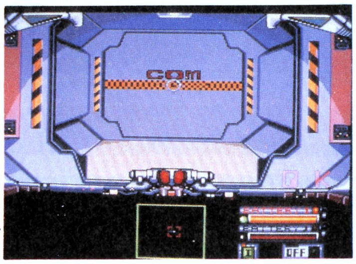
今いるレベルの地図。赤い部分は重要な区画だ。外側の通路にモンスターがいる。

ブロックのポイント。モンスターが侵入すると減り、0になると…。

現在のレベル。そのレベルの敵を全滅させると1レベル降下できる。

頼りになる相棒レオンと最新のメカが仲間だ！

相棒のレオンはキミに戦闘を任せてコンピュータルームにいるけれど遊んでいるわけじゃない。このステーションに関する重要な情報を集めてくれているのだ。ときどきコムルームにもどると、そのときの状況に応じた、パワーアップアイテムをくれる場合がある。アイテムは一度に2つしか装備できないので慎重に選んでいこう。違うアイテムにしたいときは、コムルームにもどればOKだ。また、一度に2つのアイテムをくれる場合もあるので、コムルームを出たら、すぐにもう一度入ってみるといいだろう。

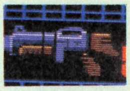


➡ここがコムルーム。居住区画の中心にある。作戦終了後もここへ。

他にも武器とオプションの付け換えもコムルームで行えるので、ちょっと戦いが苦しくなったときはコムルームにもどってみると、意外な展開になるかもしれない。戦っているのはキミ1人ではないのをお忘れなく。

武器

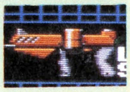
武器はⓁボタンでメイン武器、RUNボタンでオプションが使える。弾薬を使う武器と、そうでない武器があるので、うまく選んで使おう。



モーターキャノン
連射性の高い武器。しかし、実弾を使用するので、弾薬補充が必要。



メガビーマー
自分のスーツのエネルギーを弾にしている。パワーは強いが連射性なし。



リップショット
実弾使用型。連射性もパワーもほどほどという、初心者向けの武器。



グレネードランチャー
オプションの武器。パワーはものすごいが、装弾数5発が残念だ。



ソニックランチャー
音波を相手にぶつけるというオプション。あまり使えない。



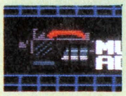
スリープランチャー
モンスターを一瞬だけ眠らせる、というか止めてしまう。足の速い敵に。

アイテム

コムルームに行くともらえるアイテムだ。一度に2つまでしか持てない。また、必要でなければ登場しないこともある。



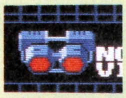
マルチセンサー
今までのセンサーでは追えない敵をキャッチできる。とても心強いぞ。



マズルアダプター
これを装備すると武器のパワーが上がるぞ。うれしいね。



ジャンプユニット
なんとスーツのエネルギーを利用して、他の場所へテレポートできる。



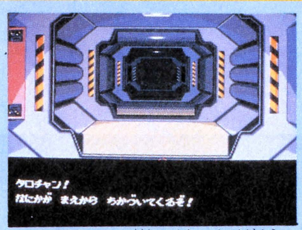
ノクトビジョン
暗視ゴーグル。暗闇の中でもモンスターの姿が見えるようになるのだ。



オートチャージャー
スーツのエネルギーを自動的に補充できるとても便利なアイテムなのだ。

注意する必要があるのは武器の切り替えだ。アイテムは2つ持てば自動的に使えるけど、武器はセレクトボタンを押して、コマンドモードのTOOLコマンドで切り替えよう。もちろん素早くね。

LEVEL 1 潜入！「ゲイン」の財宝を探せ



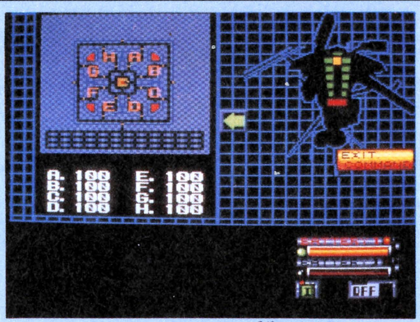
⬅無事「ゲイン」に潜入したキミとレオン。通路を歩く2人に、突然何かが襲いかかった！ 一体何がステーションに起きたのか？

レベル1は戦い方の練習用のステージという感じだ。たいした敵も出ないし、迷路も簡単だ。この階にいる間に、操作の方法を完全につかんでしまおう。

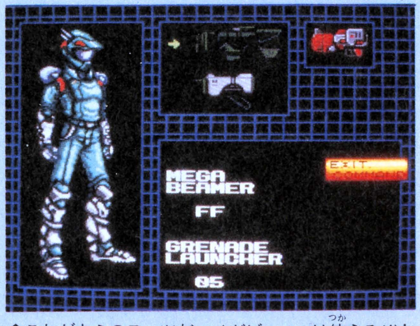
ステーションに潜入したキミとレオンは不



⬅危機一髪！ レオンのビームガンが敵を倒す。今まで見たことのない不気味なモンスターだ。2人はコンピュータルームへ。



⬆これがレベル1のマップだ。下段の横長の区画へ。



⬆これがキミのスーツだ。メガビーマーは使えるぞ！

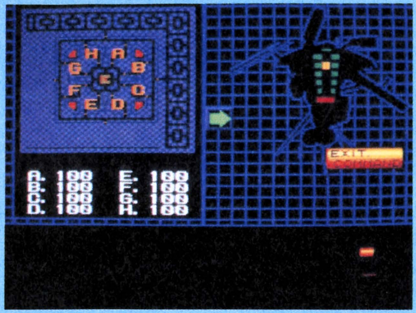


⬆外へ通じるすべてのシャッターが閉じてしまった！

気味な怪物に襲われる。モンスターは撃退したものの、中の状態がわからない。そこでレオンがコンピュータを操作し、ステーションの情報を調べることになった。キミは貨物区画にいるモンスターを一掃しなければならない。しかし、事態は意外な展開に……。

「エマージェンシー1」発動！ タイムリミット100分!!

LEVEL 2 コアブロックを守れ！

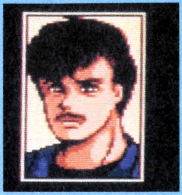


⬆レベル2のマップ。上と右側にモンスターがいる。



⬅居住区画に入るモンスターが出現。こいつは逃げるタイプなので大変だ。





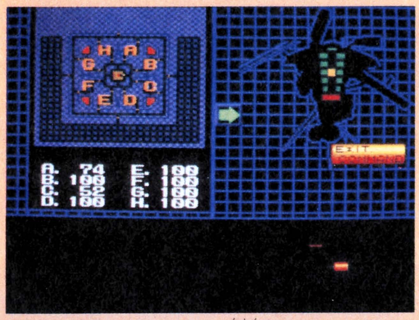
⬅左が責任者のスミス。右が機関部主任のレイ。



⬅Bブロックがなくなると、この通りまっ暗になってしまうのだ。

レベル2からゲームの本番だ。自爆プログラムを解除しなければならないので、100分以内にゲームを終わらせなくてはならない。もし、敵にやられてしまうと10分間時間を取られてしまうのだ。さらに居住区画に侵入する敵が現れるので、これをすぐに撃退しないとブロックが切り離されてしまい、弾薬やエネルギーの補給ができなくなるぞ。

LEVEL 3 ナゾの侵入者現る!!



⬆レベル3のマップ。AとC区画がやられてしまった。



⬅また、新しいタイプのモンスターが出現。センサーにかからないのだ。

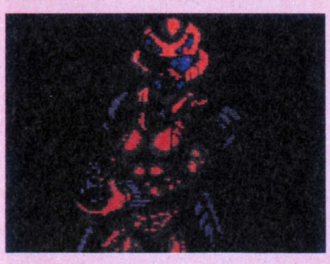
レベル3はストーリーが大きく進むうえに、今までのセンサーでは見つけることができないモンスターが出現する。貨物区画の迷路化もさらに進むし、居住区画の中に侵入してくる敵もよく現れるようになるので注意しよう。特にBブロックが切り離されるとコトだ。なんとステーション内の照明が消えてしまうのだ。そうなるとかなり操作が難しくなる。

ゲームのポイントとしては、新しいアイテムが出てくるようになってくるので、レオンのところには、定期的に寄るようにしよう。また、ヒットポイントの高いモンスターも出るので武器の方もグレネードなどの強力なものを使うようにしよう。

ストーリーの鍵になってくるのは、このステーションの責任者のチャールズ・スミスと機関部主任のレイ。スミスは、モンスターに襲われたステーションを守るためにモンスターを貨物エリアに追い詰めたという。また、レイは何か恐ろしいものを目撃したらしいのだが、メモリーが消去されており詳しい話がわからない。一体モンスターの正体は何なのか。そして、レベル6で待ち受けているのは一体何なのか？

そんなレオンとキミのところに警報が入る。「ゲインに新しい侵入者が現れた」というのだ。はたして敵か味方か!? ナゾをはらんだまま、2人はレベル4に降りる。

LEVEL 4 ナゾの女デバッガー!?



⬅正体不明の人物だ。女だという以外、何もわからない。デバッガーかどうかも定かではない。



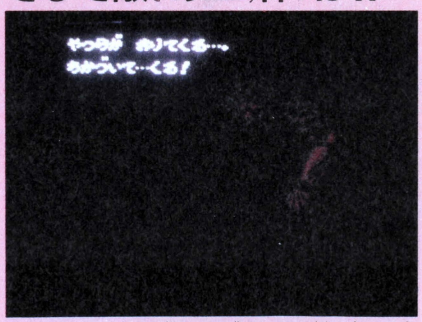
⬅Eブロック切り離しのカウントダウン。ステーションがゆれ始める。Eブロックにいると死んでしまうぞ！



➡スライムに襲われた。足止めされている間にEブロックは切り離されてしまった。すべてなくなると終わりだぞ。

このレベルからは新しいタイプのモンスターは出てこない。そのかわり、貨物区画の迷路がかなり複雑になってくるのだ。地図を見ながら慎重に戦おう。ここまでくれば終わりは近い。「ゲイン」のナゾを解き、レオンと共に脱出できるかはキミの腕しだいだ！

そして敵の正体は!?



⬆1つずつレベルを降りる2人。それを感じ取り、待ち受けるナゾの存在がいた。ヤツははたして何者か？


ガイサウォーズ
SF艦隊戦
誌上ゲーム&コミック
MISSION 3
ローズ攻略戦もいよいよ佳境、
怪物戦艦に弱点はあるのか？
企画・原案 G/F PROJECT
システムデザイン プログラム ヒューマン(株)
コミック 高長 歩
製作 ㈱PCエンジン



アイアイサー
前からもきたぞ!!
ブンブンブン〜〜っとくらーっ
キショー
コゲメでもつきゃいい方だ!!
このまま作戦終了までもたせろ!
一発くらわせてやりやしょーぜ!! 隊長ォ
ムダだ!!
ギュウウウウウウオオ



STORY

惑星P—4をめぐる、A.P.O.対ユーノス連合の戦闘は激しさを増していった。そのさなか、ユーノス戦艦"ローゼイト〜"を狙う、ホーランド少尉の隊はついにアタックを開始するのだが…。


やっぱりエラーです
この艦にコンピュータエリアはありません
まさかこれで撤退ってこたァねーだろな!!
推進系統でも襲おーぜ!!
それでコトがすむなら楽だがな!
だってよォ
どうなってる!?
艦全体に反応してますエラーですよこれは
…全体!?…
グワァァァ
戦艦セロン撃沈! 後退します!!
この数の艦砲射撃相手ではユーノス艦隊も時間の問題というところだな…
頃合もよかろう


外部の駆逐艦はどうしますか？
メイン出力を主砲へ回せ!!
砲門ひらけ!!
シャッタープレートオープン!!
放熱ブロック開放！
主砲発射の衝撃で原子分解する！
ここは惑星のカゲだ!!
どうやってエネルギーを……
バカな!!
主砲発射はありえん!!
隊長ォ
ヤツの砲門が作動してます!!
シルクワーム反応消滅！
熱反応に変化が…


あれだけの砲をノーチャージで放つ大規模集積炉をもっているのだろうか…
それとも…
ア…アイアイサー
ワープ準備！
ローズから離脱する!!
それに出力計算があるからすぐには…
ギ…ギムたちの回収は!?
計算外だ!!
このままではジョーハツしちまう!!
あとだ!!
量子論的電脳制御システム…!?
艦体すべてでコンピューターを形成する完全自動艦って事だ
キイイイイイ


完全自動戦艦の構想は以前に廃案になったものでしょ⁉
昔の事故で……
ユーノスの一級戦艦レインジェントが狂って暴走し…
戦闘宙域をメチャクチャにしたってゆーアレかァ
完全自動艦の強みはダメージを相当うけても平気だってことだ…
ピ！
70%以上を破壊する以外にこの　ローズを止める方法はない！
ちょっとやそっとじゃこわれないぜ⁉
だから自爆してもらうしかテはない！
戦艦が自爆するケースなんて……


大変だァ
それで管制室を襲うのか
ちょっとまってください！
拿捕だ!!
拿捕されたとこのローズに思い込ませるんだ!!
ガガガガ
艦首に熱反応!!
メインコンピューターローズ・バッドにまかせろ!!
Ｐ－４にあたらなければいい！
目標は!?


全速後退!!
ドオオ



※すべては閃光に飲みこまれてしまうのか!? 以下6月号(4月30日発売)に続く!!

A.P.O.軍、惑星ジュノーに強行降下！

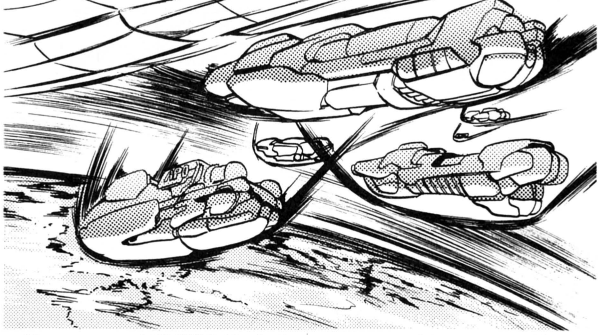
エリア5！磁気嵐際の大決戦!!

U.C.0048年12月16日1140時、迫りくるA.P.O.艦隊に対し、連合軍は全艦艇を惑星付近の宙域に固定、増援艦隊の到着を待っていた。この戦闘開始時、連合側はA.P.O.の7個艦隊に対し、わずか5個艦隊しか保持しておらず、そのような拠点防御の構えをとらざるをえなかったのである。だが皮肉なことに、この陣形が連合にとって功を奏する形となった。

連合の増援艦隊の存在を恐れたA.P.O.艦隊は、2個艦隊を後方に残したまま進軍し、用意万端で待ち構える連合軍艦隊に、同程度の艦数でもろに突っ込むハメになった。

2154時、最初に砲火を交えたエリア3と4に続き、隕石群の突破に手間取ったエリア1と2で交戦状態となった。この4エリアの戦いは、予想と裏腹にお互い主力艦隊は投入されておらず、万全の態勢で待機していた連合がA.P.O.を退けることで終結した。

そしてエリア5。A.P.O.主力である第5艦隊は、磁気嵐を強行突破、ジュノーに奇襲をかける予定だったが、そこに待っていたのは連合主力艦隊。これとの戦闘は6時間にもおよび、A.P.O.艦隊のほとんどは沈没、戦闘不能となるが、十数隻の艦がジュノーに強行降下し、艦隊補給施設の破壊に成功したのだった。



☗傷つきながらも連合軍防御網を突破し、ジュノーに降下するA.P.O.艦。

「補給施設の破壊成功が唯一の救いだ」

——— A.P.O.リットリオ大将



「またもや1500隻にものぼる膨大な数の艦艇を失うことになってしまったのは遺憾に思う。だが、ほとんどの艦がジュノーを目前に沈没、あるいは転進してしまった中で、惑星に降下してくれた勇猛な指揮官たちにあらためて礼をのべたい」

「ディリアム中将閣下に嫌みを言われそうだ」

——— ユーノス連合ラッツ少将



「戦術はまちがっていなかったはずだ。だが磁気嵐を突破してくる艦の数が予想より多かったため、すべての敵艦を防ぎきれずにジュノー降下を許してしまったのは、私の配慮が足りなかったところか。増援艦隊がもっと早く来ていれば……」

エリア別 両軍戦闘結果

U.C.004812.16 ジュノー攻防戦

エリア1 連合軍376隻VSA.P.O.500隻

数では勝っていたA.P.O.艦隊だったが、隕石群突破の際に乗員はかなり疲労しており、戦闘能力を発揮できなかった。リットリオ乗艦撃沈を確認。
連合110隻、A.P.O.150隻が沈没。
——— ユーノス連合軍勝利!!

エリア2 連合軍244隻VSA.P.O.440隻

ここでもエリア1とほぼ同様の戦いが展開、連合軍艦隊がA.P.O.軍艦隊の惑星降下を阻止。
隕石群に沈められたA.P.O.艦隊もあったらしい。
連合90隻、A.P.O.110隻が沈没。
——— ユーノス連合軍勝利!!

エリア3 連合軍592隻VSA.P.O.616隻

お互い主力艦隊を展開するとみせかけるが、実際はエリア5に配備したため、予想ほど大規模な戦闘はなかった。だが2番目の激戦区であったのは事実だ。
連合258隻、A.P.O.328隻が沈没。
——— ユーノス連合軍勝利!!

エリア4 連合軍316隻VSA.P.O.376隻

エリア3と同じく、両軍ともこのエリアの艦隊を囮として活用したようである。この戦いにおいて、お互いもっとも被害の少ない戦域だった。
連合60隻、A.P.O.100隻が沈没。
——— ユーノス連合軍勝利!!

エリア5 連合軍1052隻VSA.P.O.936隻

磁気嵐を突破してのA.P.O.の奇襲は失敗、連合主力艦隊による迎撃を受けるが、A.P.O.艦のうち十数隻が防御網突破に成功、補給施設を破壊。
連合456隻、A.P.O.444隻が沈没。
——— A.P.O.軍勝利!!

エリア6 連合軍286隻VSA.P.O.324隻

連合の追撃艦隊はとうとう作戦に間に合わず、A.P.O.の待機戦闘群と会敵したときはジュノー施設は破壊後。よって大規模な戦闘にはならなかった。
連合114隻、A.P.O.166隻が沈没。
——— ユーノス連合軍勝利!!

エリア7 連合軍560隻VSA.P.O.392隻

連合の追撃2個艦隊のうち、1個艦隊がA.P.O.の待機戦闘群を突破。それを追ったA.P.O.第7艦隊との間に小規模な戦闘が起こった。
連合122隻、A.P.O.196隻が沈没。
——— ユーノス連合軍勝利!!

総計

	A.P.O.	ユーノス連合
司令官	リットリオ大将	ラッツ少将
参加兵力	3972隻	3812隻
損害	1494隻	1210隻

ユーノス連合軍

両軍 上位階級

連合軍トップスコアラー

順位	指揮官名	プレイヤー名	撃破数
1位	レオンハルト	ウラモト ヤスタロウ	12隻
2位	キールランダー	コモリ マサユキ	10隻
2位	ライ	シミズ ヨシユキ	10隻
2位	ドラゴンボンバー	イベチ カズヤ	10隻
2位	ブライト・ノア	ダークエルフ	10隻
6位	グラハスター	トミザワモトヒト	8隻
6位	ドラゴンナイト	タカヤマママサノリ	8隻
6位	マッケンジー	タカスカズヒロ	8隻
6位	シュタインメッツ	ナカムラシンジ	8隻
6位	アルセーヌ・ルパン	ディードリッヒ	8隻
6位	ユウシャ・ヤスナリ	ナカイ・ヤスナリ	8隻
6位	ラインバルド・ヤー	アキヤマタカシ	8隻
6位	デモニッシュ	ウエダユウスケ	8隻
6位	シャー・アズナブル	スガナミカツユキ	8隻

ガイナウォーズ・公開質問箱!!

おや?と思ったあなたに

読者のみなさん、こんにちは。こちらは"ガイナ情報管理局"です。もしこの"ガイナウォーズ"について疑問や苦情があれば、当局あてにお便りをください!

今後、誌面が許す限り我々局員が質問にお答えしていきたいと思います!

Q.一度どちらかひとつの軍に応募してしまったら、変更は絶対にきかないんでしょうか? 〈埼玉県／関野さん他〉

A.厳密にいえば、そんなことはありません。ただし、前の軍で稼いだポイントは無効になってしまいます。

Q.プレイヤー登録No.を忘れたらどうすればいいのでしょうか。

A.うーん、これはどうしようもないですね……。新しいキャラを登録するしか方法はありません。No.は生年月日など忘れない数字にするのが無難ですね。

全宇宙の情報をあなたに伝える ガイナNEWS!

はい、"ガイナ情報管理局"がお送りします"ガイナNEWS"の時間です。

──A.P.O.上層部によりますと、ジュノー攻防戦において、作戦はかろうじて成功させたものの多くの友軍艦を失い、また自分の乗艦を撃沈されて負傷したA.P.O.軍の司令官リットリオ大将が、本日付けで傷の回復という名目により一定期間、司令官職を退くことになりました。

連合軍側の見解によれば、これは事実上の左遷だろうということです。

ユーノス連合軍

デス・ミラージュに続いて、さらに3人が中佐に昇進!

1:ﾚｵﾝﾊﾙﾄ	/ｳﾗﾓﾄﾔｽﾀﾛｳ	AREA:3	PNT:00032(0032)	少尉->小佐
2:ｷｰﾙﾗﾝﾀﾞｰ	/ｺﾓﾘﾏｻﾕｷ	AREA:3	PNT:00064(0028)	小佐->中佐
2:ﾗｲ	/ｼﾐｽﾞﾖｼﾕｷ	AREA:3	PNT:00028(0028)	少尉->大尉
2:ﾄﾞﾗｺﾞﾝﾎﾞﾝﾊﾞｰ	/ｲﾍﾞﾁ･ｶｽﾞﾔ	AREA:3	PNT:00028(0028)	少尉->大尉
2:ﾌﾞﾗｲﾄ･ﾉｱ	/ﾀﾞｰｸｴﾙﾌ	AREA:3	PNT:00028(0028)	少尉->大尉
6:ｸﾞﾗﾊｽﾀｰ	/ﾄﾐｻﾞﾜﾓﾄﾋﾄ	AREA:5	PNT:00036(0024)	中尉->小佐
6:ﾄﾞﾗｺﾞﾝﾅｲﾄ	/ﾀｶﾔﾏﾏｻﾉﾘ	AREA:5	PNT:00032(0024)	少尉->小佐
6:ﾏｯｹﾝｼﾞｰ	/ﾀｶｽｶｽﾞﾋﾛ	AREA:3	PNT:00040(0024)	中尉->小佐
6:ｼｭﾀｲﾝﾒｯﾂ	/ﾅｶﾑﾗｼﾝｼﾞ	AREA:3	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
6:ｱﾙｾｰﾇ･ﾙﾊﾟﾝ	/ﾃﾞｨｰﾄﾞﾘｯﾋ	AREA:3	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
6:ﾕｳｼｬ･ﾔｽﾅﾘ	/ﾅｶｲ･ﾔｽﾅﾘ	AREA:5	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
6:ﾗｲﾝﾊﾞﾙﾄﾞ･ﾔｰ	/ｱｷﾔﾏﾀｶｼ	AREA:3	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
6:ﾃﾞﾓﾆｯｼｭ	/ｳｴﾀﾞﾕｳｽｹ	AREA:5	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
6:ｼｬｰ･ｱｽﾞﾅﾌﾞﾙ	/ｽｶﾞﾅﾐｶﾂﾕｷ	AREA:3	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
15:ｶｲｻﾞ･ﾋﾙﾋﾞﾘｰ	/ﾔﾏｼﾀﾋﾛｱｷ	AREA:5	PNT:00040(0020)	大尉->小佐
15:ﾅﾆﾐﾃﾝﾀﾞﾖ	/ﾅﾆﾐﾃﾝﾀﾞﾖ	AREA:5	PNT:00036(0020)	中尉->小佐
15:ﾆｰ･ｲｽﾏｲﾙ	/ｲｹﾀﾞﾋﾛｱｷ	AREA:5	PNT:00032(0020)	中尉->小佐
15:ﾅﾎﾟﾚｵﾝ	/ﾀｷｶﾞﾜﾋﾛｼ	AREA:5	PNT:00036(0020)	中尉->小佐
15:ｷﾞﾙ･ｶﾙｿﾝ	/ｺﾊﾞﾔｼｹﾝｲﾁ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
15:ｱｰﾍﾞﾘｯｸ	/ﾊﾔｼ･ﾃﾂｼﾞ	AREA:3	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
15:ﾎﾜｲﾄ･ﾀｲｶﾞｰ	/ｼﾞｺﾞｸﾏﾙ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
15:ｽﾄﾚｯｶﾞｰ	/ｵｵｶﾜﾀｶﾕｷ	AREA:3	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
15:ｳﾞｧﾘｴﾙ･ｻｲｱ	/ｶｽﾞﾀｶ･ｱﾀﾗｼ	AREA:7	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
15:ｼﾞｮｲｽ･ﾄﾞﾗｺﾞﾝ	/ｵﾃﾞｯｾｲﾔ	AREA:7	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
15:ｳｧｯｼﾏﾝ	/ｼｬｱ･ｱﾅｽﾞﾌﾞﾙ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
15:ｵﾘﾋﾞｴ･ｱﾙﾃﾞｨ	/ﾅｶﾀﾞ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
15:ｶｽﾞﾏｶｶﾞﾐ	/ｴﾄﾞﾐﾁｵ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
15:ﾐｯﾄﾗﾃｲﾄｸ	/ﾀｶﾔｽﾐﾂｵｶ	AREA:3	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
15:ﾔﾝ･ｳｪﾝﾘｰ	/ｼﾝｼﾞﾏﾔ	AREA:3	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
15:ｱｲﾙﾄﾝ	/ｲｼｶﾞｲ･ｼﾝｲﾁ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
15:ﾓﾙﾄ･ｷﾞｬﾗﾝ	/ﾓﾘﾀﾋﾛﾕｷ	AREA:3	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
15:ﾋﾞｯｸﾘｼﾀﾅﾓｳ	/ﾊｶﾏｹﾞﾀ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
15:ｼﾞｬﾐﾙ･ﾊﾞﾙﾀﾞｰ	/ｵｶﾞﾜ･ﾖｳﾍｲ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
15:ｱﾚﾝ	/ｲﾜﾓﾄﾋﾛｱｷ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
15:ｻﾞ･ｽｯﾎﾟﾝ	/ﾋｲﾗｷﾞﾄｼｱｷ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
15:ﾅｲﾄﾄﾞｰｶﾞﾝ	/ｼﾓｳﾗﾃﾂﾔ	AREA:3	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
15:ｳｴｽｷﾞ･ｹﾝｼﾝ	/ﾖｼﾀﾞ･ﾏｻｶｽﾞ	AREA:3	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
15:ﾁｬｯﾋﾟｰ･ﾖｼｰ	/ｶﾜｲﾖｼﾕｷ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
15:ｼﾘｯｽ･ｼﾘｯｽ	/ｳｴﾀﾞﾀｶｵ	AREA:7	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
40:ﾃｨｱﾅﾙ	/ｸﾛﾔﾅｷﾞﾏｺﾄ	AREA:5	PNT:00028(0016)	中尉->大尉
40:ﾊﾞﾆｯｼｬｰ	/ｸｼﾋﾞｷﾋﾃﾞﾀｶ	AREA:5	PNT:00048(0016)	小佐->小佐
40:ﾏｲﾗｰｷｬﾉﾝ	/ﾔﾏﾀﾞｻﾄｼ	AREA:5	PNT:00024(0016)	少尉->大尉
40:ﾁﾝﾀﾛｳ	/ﾐｽﾞﾉｺｳｼﾞ	AREA:1	PNT:00028(0016)	中尉->大尉
40:ﾏｲｽﾄ	/ﾓｺﾓｺﾓｺｯﾁ	AREA:2	PNT:00044(0016)	大尉->小佐
40:ｱﾙｼｰﾄﾞ	/ﾜﾀﾅﾍﾞﾏｺﾄ	AREA:3	PNT:00064(0016)	小佐->中佐
40:ﾀﾞｰﾑ	/ﾉｸﾞﾁﾀﾂﾔ	AREA:7	PNT:00036(0016)	大尉->小佐
40:ｷﾞﾙ･ﾀﾞ･ｼﾞﾙｳﾞｧ	/ﾏｯｸ	AREA:5	PNT:00040(0016)	大尉->小佐
40:ｹﾈｽ･ｽﾚｯｸﾞ	/ｱｻﾉﾏｻﾋｺ	AREA:1	PNT:00024(0016)	中尉->大尉
40:ﾍﾞｺﾘｰﾀ	/ﾍﾞｺﾘｰﾀ	AREA:5	PNT:00024(0016)	少尉->大尉
40:ﾗﾌｧｴﾛ=ｼﾞｰｺ	/ｽｶﾞﾜﾗｺｳｼﾞ	AREA:2	PNT:00028(0016)	中尉->大尉
40:ｼｬﾄﾞｳ	/ｶﾏｻﾞﾜ･ﾀﾞｲ	AREA:7	PNT:00040(0016)	大尉->小佐
40:ﾘﾁｬｰﾄﾞ	/ｵｶﾓﾄﾄｼｵ	AREA:7	PNT:00028(0016)	中尉->大尉
40:ｷﾞｬﾗﾊｯﾄﾞ	/ﾜﾀﾅﾍﾞﾋﾛｼ	AREA:3	PNT:00028(0016)	中尉->大尉
40:ｳｨﾝﾀﾞﾑ	/ﾌﾙｶﾜﾀｹｼ	AREA:1	PNT:00024(0016)	少尉->大尉
40:ｸﾞﾙﾙｸﾌ	/ｵｵﾆｼﾀｶｼ	AREA:1	PNT:00024(0016)	少尉->大尉
40:ﾙｰﾝﾄﾞｯｸ	/ﾏﾂｻﾞｶﾖｼﾏｻ	AREA:1	PNT:00032(0016)	中尉->小佐
40:ﾚﾄﾞﾙﾌｨﾝ	/ｲﾏｷﾀﾉﾘﾕｷ	AREA:3	PNT:00052(0016)	小佐->中佐
40:ﾘｭｳﾋﾞ･ｹﾞﾝﾄｸ	/ｼﾊﾞｲ･ﾁｭｳﾀﾂ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾗﾑ･ﾊﾞﾄﾞﾜｲｻﾞｰ	/ｼｮｰﾁｬﾝ	AREA:7	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:J･ｱﾚﾌ	/ﾃﾗｳﾁﾏｻﾄｼ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｴｽﾄﾚｲ	/ｻｴｷｱｷﾗ	AREA:2	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾌﾞﾗｯｸｼﾞｬｯｸ	/ｸｼﾞｬｸ	AREA:6	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｷﾗｰ･ｱﾄﾞﾙﾌ	/ﾔﾏﾀﾉｵﾛﾁ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｼﾞﾑ･ﾋﾞｰﾑ	/ﾊｯﾋﾟｰﾀﾏﾔ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾋﾞｯｸﾞﾍﾞｱｰ	/ﾔﾏｸﾞﾁﾋﾄｼ	AREA:1	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾗﾄﾞﾙ･ｼｭｰﾀｰ	/ﾋﾛｾｺｳｲﾁ	AREA:1	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾗﾝｽﾘｰﾄﾞ	/ｽｽﾞｷｹﾝｼﾞ	AREA:4	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｳﾞｧﾙﾓｰﾃﾞﾝ	/ﾁﾊﾞﾐﾂﾙ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｼｬｱ	/ﾜﾀﾅﾍﾞﾚｲ	AREA:2	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾄﾞﾝｸﾞﾝ	/ﾄﾞﾝｸﾞﾝ	AREA:3	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:D･ﾌｧｰﾅｽ	/ﾚｲｽﾄﾘﾝ･M	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾊﾞｰｻｰｶｰ	/ｳｲﾝﾄﾞﾏｽﾀｰ	AREA:6	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｳｨｰｽﾌﾟ	/ﾑﾗﾀｺｳﾍｲ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｿﾙｽ･ｳﾞｨﾗ	/ｺﾊﾞﾔｼﾀｶｱｷ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾊﾞｸﾌｳｽﾗﾝﾌﾟ	/ｹﾌﾞﾀ	AREA:2	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾒﾀﾙ･ｳｫｰｽﾞ	/ｶﾜｶﾐﾀｸﾔ	AREA:1	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｽﾌﾟﾘﾝﾀｰ	/ｽｽﾞｷﾏｻﾊﾙ	AREA:3	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾄﾞﾗｺﾞﾝﾅｲﾄ	/ｻｺｶﾞﾜﾖｼﾌﾐ	AREA:3	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾚｵﾝｽﾚｲﾔｰ	/ﾋﾗｵｶｶﾂﾐ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｱﾚｯｸｽ･ﾀﾞﾅｰ	/ﾋﾟﾛﾛﾝ	AREA:3	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｸﾎﾞﾀ･ｹﾝｼﾞ	/ｵｷﾞﾜﾗﾋﾛﾐﾂ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾔﾂｺﾞﾝ	/ﾔﾂｽﾞｶﾕｳｷ	AREA:3	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾌｧﾙｺ	/ｲﾜｸﾗﾋﾛｷ	AREA:2	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾗｽﾄﾌｧｲﾀｰ	/ｱﾄﾞﾙ	AREA:3	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾊﾞﾄﾙｷﾞｰｶﾞｰ	/ｵｵｻｶｶﾂｼ	AREA:1	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾖｰｺﾘﾝ	/ｶﾜｶﾐﾖｳｺ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｼｬｱ	/ﾀｶﾊｼｺｳｼﾞ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｱｹﾞｯﾄｺｰｳｪﾙ	/ｱﾗｷｻﾄｼ	AREA:1	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｽﾀﾝｼｱﾗ	/ﾓﾘｶｽﾞｵ	AREA:1	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｽﾃｨﾝｸﾞ･ﾊﾝﾄ	/ｵｰﾃﾞｨﾝ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｱｼｭﾗｺﾞｰｺﾞｰ	/ﾜﾀﾅﾍﾞﾖｼﾉﾘ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾍﾙ･ﾒﾃﾞｨｱ	/ﾃﾗｻﾜﾄｼﾊﾙ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｳｻｴﾓﾝ	/ｳｻｴﾓﾝ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾌﾞﾚｲﾄﾞ･ﾙﾅ	/ｱﾚｸﾞ･ｶｲﾝ	AREA:1	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｼﾞｰｸﾌﾘｰﾄﾞ	/ﾊｲﾝﾄﾞｷﾙ	AREA:1	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾏﾀﾞﾗ	/ｲｼﾊﾞｼﾀｸﾔ	AREA:6	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｳｨﾝｽﾞ･ﾋﾄﾗｰ	/ｻﾝﾀﾞﾗ･ﾒｲｽﾞ	AREA:7	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾐｰﾙ	/ﾏｽﾐﾀﾀﾞﾋﾛ	AREA:1	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾃﾞｽﾋﾟｵﾝ	/ｳﾁﾉｼﾝｺﾞ	AREA:6	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾎﾞｰﾄﾞ･ｳﾞｪﾗｰﾄﾞ	/ｴｽﾞﾗﾌﾐﾋｺ	AREA:3	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾃﾞﾋﾞﾙﾄﾞﾗｺﾞﾝ	/ﾔﾅｳﾗｼﾝｽｹ	AREA:3	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾊﾞｸﾞｺﾝﾄﾞｲﾝ	/ﾐﾗﾝﾊﾞ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾛｯｸﾏﾝ	/ｼﾐｽﾞｺｳｲﾁ	AREA:7	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾈﾙｿﾝ･ﾜｫｰﾄﾞ	/ﾀｹｳﾁﾀﾂﾔ	AREA:7	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｱﾙ･ﾗｰﾃﾞｨｯｸ	/ﾙﾀﾞ･ｼｬﾗｰﾅ	AREA:1	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾄﾞﾝ･ﾄﾙﾒｷｱ	/ｳｲﾆﾝｸﾞｼｮｯﾄ	AREA:1	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｸﾘﾌﾄ･ﾙﾌｧ	/ｷﾝｸﾞ･ﾌｫﾙ	AREA:7	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｽｶｰﾚｯﾄ	/ﾌｧﾝﾄﾑ	AREA:3	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｿﾙｳﾞｧﾝﾃ	/ｶﾞｲﾅｽﾀｰ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾋﾒｶﾐｹｲ	/ｻﾄｳｱﾂｼ	AREA:1	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｷｭﾗｵﾝ	/ｽﾍﾟｰｽﾊﾝﾀｰ	AREA:3	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾏｯﾄﾞ･ｸｫｰｽ	/ｻﾀﾞｲｹﾋﾛﾐ	AREA:7	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾅﾙｻｽ	/ﾀﾞﾘｭｰﾝ	AREA:3	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
171:ﾕﾆｺｰﾝ	/ﾀｷｻﾞﾜﾀｸﾔ	AREA:5	PNT:00020(0012)	少尉->大尉
40:ﾌﾞﾚｽﾃ･ｼﾞｮｱﾝ	/ｱﾙﾌｫﾝｿ2	AREA:5	PNT:00044(0016)	大尉->小佐
40:ｼﾞｮﾙｼﾞｭ	/ｵﾘﾓﾏｺﾄ	AREA:1	PNT:00032(0016)	中尉->小佐
40:ﾎｯｹﾝﾊｲﾑ	/ﾜﾀﾅﾍﾞｶﾂﾏｻ	AREA:6	PNT:00024(0016)	少尉->大尉
40:ｽﾞｨｰﾄﾞ･ｲｯｻﾞｧ	/ﾀｶｽｷﾞｿｳﾖｳ	AREA:3	PNT:00036(0016)	大尉->小佐
40:ｾﾌﾞﾝ･ｽﾀｰ	/ｵﾗｵﾗｵｵｳﾁ	AREA:7	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｶﾞﾙﾌﾚｯﾄﾞｴｲﾌﾞ	/ｸﾒﾕｷｵ	AREA:7	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｼｮｳ･ﾏｷｼﾑ	/ｷﾑﾗ･ﾄﾖｷ	AREA:4	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾊﾞﾝﾄﾞｳ･ﾘｮｳｺ	/ｲﾉｳｴﾖｳｲﾁﾛｳ	AREA:6	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾗﾝﾁ	/ﾏｸﾉｳﾁ	AREA:7	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾎｰｶﾞﾝﾚｲｽ	/ﾅｶﾞｻｷｼﾞﾝ	AREA:3	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｻｻﾞﾋﾞｰ	/ﾀｹﾀﾞﾉﾘﾋﾛ	AREA:3	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾕｰﾑﾗ･ｼﾞｰｸ	/ｼﾗｵ･ｼﾞｭﾝｼﾞ	AREA:6	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｶｰﾂ･ﾄﾞﾗｹﾞﾉﾌ	/ﾀｶﾏｴﾊﾞｲﾊﾞｽ	AREA:2	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾁｷﾁｷ･ﾎﾞﾑ	/ｵｷﾞﾀ･ｼﾝﾍﾟｲ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｶﾂﾐ･J･D･S	/ｺﾝﾊﾞﾙ･ｱﾗﾚ	AREA:1	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾀｲ	/ﾀｲﾁ･ﾏﾂﾓﾄ	AREA:2	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｼﾞﾙﾜﾝﾀﾞｰｶｽ	/ｷﾞｭｳﾎ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾋﾋﾞｷ･ﾘｮｳ	/ｱﾆｽ･ﾌｧｰﾑ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾒﾀﾙ･ﾊﾞｰﾝ	/ﾅﾗﾀｼﾝｼﾞ	AREA:7	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｱｳｸｿｰ	/ｷﾉｼﾀ･ﾖｼﾉﾌﾞ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｲﾘｽ･ﾑｰﾝ	/ﾏｰｸ･ｾﾝｻｰ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾉｽﾃｨﾗｽ･ﾔｽ	/ﾊﾞｽﾃｨﾗﾝ	AREA:2	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｽﾚｯｶﾞｰ	/ﾏｯｸｽ	AREA:6	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｳｨｽﾞ	/ﾗｾﾂ	AREA:2	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｼﾞｪﾈﾗﾙﾀﾞｰﾀﾞｰ	/ｱﾄﾞﾙｸﾘｽﾃｨﾝ	AREA:6	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｼｮｶﾂﾘｮｳ=ﾙ	/ｵｵﾋﾗﾀｶﾐﾂ	AREA:6	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾋﾛ	/ﾋﾛ	AREA:1	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾌﾞﾗｯﾄﾞｰ	/ｾｼﾞﾏﾋﾛｼ	AREA:1	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾚｲｻﾞｰ	/ﾀﾅｶｶﾂﾔ	AREA:7	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾚｲｽﾄﾘﾝ	/ｾｲｲﾁﾀﾞ	AREA:4	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｷｬﾛﾙ	/ｾｷｲﾁｬｵ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｺﾞｯﾄﾞ･ﾌﾞﾚｽ	/ﾔﾏﾓﾄﾀﾞｲｽｹ	AREA:1	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｶﾄｰ	/ﾐﾔｻﾞﾜｺｳｼﾞ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾘｮｳ･ﾌｨｰﾝ	/ｱﾙｶﾞｹﾝｲﾁ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾄﾙﾈｰﾄﾞ	/ｸﾗﾊﾞﾔｼﾀｶｼ	AREA:7	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｼｰｽﾙｿﾍ	/ｵﾏﾀｼﾝｻｸ	AREA:1	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｶﾌﾟﾘｺｰﾝ	/ｻｻｷﾂﾄﾑ	AREA:2	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｷﾞﾙ･ﾃﾞｨｵｽ	/ｽﾀｰｳｫﾘｱｰ	AREA:6	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾏｶﾂ･ｼﾞﾝﾊﾞ	/ﾎﾞｰﾙｱｰﾋﾞﾝｸﾞ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾄﾞｳﾘｯﾄﾙ	/ﾎﾘｳﾁﾏｻﾉﾘ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾊﾞｶｽﾃｰｷ	/ﾙﾊﾟﾝｻﾝｾｲ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｴﾙｼｬｰﾈ	/ﾘﾝ･ｴｲﾒｲ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｼｳﾞｧ･ﾄｰﾏ	/ﾍﾟﾝﾀﾛｳｻﾞﾑﾗｲ	AREA:6	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｷｬﾌﾟﾃﾝﾋﾛｼ	/ｱﾎﾟﾛﾝ	AREA:1	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｾｲﾚｰﾝ	/ﾄﾞﾗｸｩｰﾝ	AREA:3	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾓﾓﾀﾛｳ	/ﾎﾜｲﾄﾄﾞﾗｺﾞﾝ	AREA:7	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｼｮｶﾂﾘｮｳ	/ﾀｯﾁｬﾝ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾓﾗｰﾊﾞ	/ｴﾝﾄﾞｳｱﾂｼ	AREA:4	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾅｲﾄｽﾄｰｶｰ	/ﾘﾝﾌｫｶｲﾝ	AREA:2	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｾﾞﾉﾝ･ﾒﾌｨｽﾄ	/ﾏﾂﾓﾄ･ﾘｮｳﾀ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｴﾙｼｱ･ｱｲｽ	/ﾗｲﾄ･ｾｰﾗﾑ	AREA:4	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾉﾙﾃﾞｨｰ･ｳｪｲ	/ｽｽﾑ	AREA:3	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾌｧﾙｸ･ﾕｰｹﾞﾝ	/ｱﾏﾃﾗｽﾉﾐｶﾄﾞ	AREA:7	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｽﾀｰｵﾃﾞﾚｯﾄﾞ	/ｻｸﾗｲﾋﾃﾞﾕｷ	AREA:3	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾌﾞﾗｯｸﾊﾟｰﾄﾅｰ	/ﾔﾜﾗﾝﾏ	AREA:3	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ﾘｰﾅ･ｱﾙﾌｫﾝ	/ｲﾏｵｶ･ﾉﾌﾞﾕｷ	AREA:3	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
40:ｼｪﾝ･ｶｰ	/ﾏﾉ･ﾀｸ	AREA:7	PNT:00016(0016)	少尉->中尉

指揮官発表!!

A.P.O.軍

戦略研究家フリッツ・F・マンテル博士の話



⬆現在、宇宙でもっとも優れた戦略研究家といわれるフリッツ・F・マンテル博士。知能指数1300。

今回のお話は、先のヴァルオーラ会戦において、なぜあれだけ戦果に差が出たのか？　という内容です。

まず単艦の総合性能は両軍に大きな差はありません。では、なにがあれだけ大きな差を生んだのか？　それは連合側のとった作戦行動にあります。連合側は、輸送船団奇襲に見られるように、いつでもA.P.O.の裏をかく行動を的確に行ってます。これではどんなに戦力で優位でも戦争に勝てるわけがありません。

私の考えでは、連合がA.P.O.の暗号を解読したか、スパイを送り込んでいるということになりましたが……。

報奨金システム表

両軍共に各回大きな戦果をあげるとこの表のような報奨金を進呈。

1位	2位	3位	4~10位
6000円分のおもちゃ券	4000円分のおもちゃ券	2000円分のおもちゃ券	1000円分のおもちゃ券

A.P.O.軍トップスコアラー

順位	指揮官名	プレイヤー名	撃破数
1位	ヴィーナス	ヴィーナハイム	12隻
2位	コルベット	アルベルト	10隻
2位	ワンダーロム	チチブハジメ	10隻
2位	ケイ・モロボシ	コマツ・タカシ	10隻
5位	アクトレス	シミズタツロウ	6隻
5位	スターフィッシュ	コウノテツヤ	6隻
5位	ビバルディー	タムラマサユキ	6隻
5位	ハンニバル	カシワギ	6隻
9位	アドルクリスティン	サカモトノボル	6隻
9位	ハーロック	ササキマモル	6隻
9位	アドルフ・カイト	タケシヒラザワ	6隻
9位	マリオ・キング	サトウユウイチ	6隻
9位	キリマンマラサイ	サイドカイザー	6隻
9位	ハマーン・ネイ	ナカムラシゲト	6隻
9位	スギヤマ・ヒロシ	スギヤマ・ヒロシ	6隻
9位	コミファン	ウヨリキササ	6隻
9位	ゲンタースン	アルマジロ	6隻
9位	ハーディン	アベマサミチ	6隻
9位	ランディスペンサー	ヤマシタタダヨシ	6隻

A.P.O.軍

今回の戦果稼ぎのベストポイントはエリア5だったね。

1:ｳﾞｨｰﾅｽ	/ｳﾞｨｰﾅﾊｲﾑ	AREA:5	PNT:00032(0032)	少尉->小佐
2:ｺﾙﾍﾞｯﾄ	/ｱﾙﾍﾞﾙﾄ	AREA:5	PNT:00040(0028)	中尉->小佐
2:ﾜﾝﾀﾞｰﾛﾑ	/ﾁﾁﾌﾞﾊｼﾞﾒ	AREA:5	PNT:00028(0028)	少尉->大尉
2:ｹｲ･ﾓﾛﾎﾞｼ	/ｺﾏﾂ･ﾀｶｼ	AREA:5	PNT:00028(0028)	少尉->大尉
5:ｱｸﾄﾚｽ	/ｼﾐｽﾞﾀﾂﾛｳ	AREA:3	PNT:00028(0024)	少尉->大尉
5:ｽﾀｰﾌｨｯｼｭ	/ｺｳﾉﾃﾂﾔ	AREA:5	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
5:ﾋﾞﾊﾞﾙﾃﾞｨｰ	/ﾀﾑﾗﾏｻﾕｷ	AREA:3	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
5:ﾊﾝﾆﾊﾞﾙ	/ｶｼﾜｷﾞ	AREA:5	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
9:ｱﾄﾞﾙｸﾘｽﾃｨﾝ	/ｻｶﾓﾄﾉﾎﾞﾙ	AREA:5	PNT:00024(0020)	少尉->大尉
9:ﾊｰﾛｯｸ	/ｻｻｷﾏﾓﾙ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
9:ｱﾄﾞﾙﾌ･ｶｲﾄ	/ﾀｹｼﾋﾗｻﾞﾜ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
9:ﾏﾘｵ･ｷﾝｸﾞ	/ｻﾄｳﾕｳｲﾁ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
9:ｷﾘﾏﾝﾏﾗｻｲ	/ｻｲﾄﾞｶｲｻﾞｰ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
9:ﾊﾏｰﾝ･ﾈｲ	/ﾅｶﾑﾗｼｹﾞﾄ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
9:ｽｷﾞﾔﾏ･ﾋﾛｼ	/ｽｷﾞﾔﾏ･ﾋﾛｼ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
9:ｺﾐﾌｧﾝ	/ｳﾖﾘｷｻｻ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
9:ｹﾞﾝﾀｰｽﾝ	/ｱﾙﾏｼﾞﾛ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
9:ﾊｰﾃﾞｨﾝ	/ｱﾍﾞﾏｻﾐﾁ	AREA:3	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
9:ﾗﾝﾃﾞｨｽﾍﾟﾝｻｰ	/ﾔﾏｼﾀﾀﾀﾞﾖｼ	AREA:3	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
20:ｶｰﾏｲﾝ	/ﾋｶﾞｼﾗﾏｻﾄ	AREA:5	PNT:00020(0016)	少尉->大尉
20:ｼｵﾘ･ﾋﾊﾞﾘ	/ﾋﾊﾞﾘﾘｭｳｲﾁ	AREA:7	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
20:ﾍﾟﾄﾞﾛ	/ｳｨﾘｰ=ｸﾜﾄﾛ	AREA:5	PNT:00020(0016)	少尉->大尉
20:ｲｼｭﾄｳﾞｧｰﾝ	/ﾑｽﾞｷﾋｶﾙ	AREA:3	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
20:ﾚｵﾝﾊﾞｲﾚﾄﾊﾞ	/ｱｲﾊﾗﾕｳ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
20:ﾘｭｳｾｲﾏﾙ	/ｲｸｻﾍﾞ･ﾜﾀﾙ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
20:ﾗﾘｰ･ﾌｳﾏ	/ｵｵﾊﾏ･ﾊﾙｷ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
20:ｼｵﾝ･ｳｨｻﾞｰﾄﾞ	/ｽｽﾞｷｹｲ	AREA:3	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
20:ｺﾞﾀﾞｲｽｽﾑ	/ﾔﾏｻﾞｷﾘｮｳ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
20:ﾊﾞｲｵ	/ｱｻｸﾉﾄﾓﾕｷ	AREA:7	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
20:ﾌﾞﾙﾌﾚｯﾃﾞｨ	/ｱｷﾊﾞｴｲｼﾞ	AREA:3	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
20:ﾑﾗｻﾒ	/ｻﾀﾞﾀｶｼ	AREA:5	PNT:00016(0016)	少尉->中尉
32:ﾏｰｸﾙ	/ｻｻｷﾕｳｲﾁ	AREA:7	PNT:00016(0012)	少尉->中尉
32:ｼﾞｬｯｸ	/ﾖｺｶﾞﾜｻﾄｼ	AREA:3	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
32:ｶﾙﾃﾞｨｱ･ﾚｲ	/ﾊﾆｬﾊﾆｬ	AREA:3	PNT:00024(0012)	中尉->大尉
32:ｻﾝｼｬｲﾝ	/ﾓﾘﾀﾔｽｼ	AREA:3	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
32:ｼｬﾙﾓﾝ･ｸﾞﾚｲ	/ﾔﾏﾓﾄ･ｱｷﾗ	AREA:5	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
32:ﾚｲﾓﾝﾄﾞｼﾞｭﾆｱ	/ﾓﾄｲﾁﾌﾐ	AREA:3	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
32:ｶﾐｰﾕ･ﾋﾞﾀﾞﾝ	/ﾔﾏｼﾋﾛﾉﾘ	AREA:3	PNT:00028(0012)	中尉->大尉
32:ｱｳﾄﾗﾝ	/ｲｸﾀｽｴﾂｸﾞ	AREA:3	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
32:ﾊﾞｯﾃﾝ･ｱﾗｶﾜ	/ﾀｶｷｴｲｼﾞ	AREA:3	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
32:ｼﾞﾝﾒﾝｶﾞﾒ	/ｸﾞﾚｰﾄｱｷﾗ	AREA:3	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
32:ﾗﾐﾘｽ･ｶｲﾝ	/ﾊﾇﾏｰﾝ	AREA:7	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
32:ﾘｮｳ･ﾋﾋﾞｷ	/ｶｹﾞｵｳ	AREA:5	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
32:ｼﾞｭﾝ･ｽｶﾙ	/ｺﾓﾘﾀｹｵ	AREA:3	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
32:ｽﾚｲﾝ	/ﾓﾝｽﾀｰﾒｰｶｰ	AREA:3	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
32:ｸﾜｯｸｻﾙｳﾞｧｰ	/ｻﾄｳﾖｼﾋﾛ	AREA:7	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
32:ﾃﾚﾎﾝ･ｻｰﾋﾞｽ	/ﾍﾟｰﾀｰ	AREA:3	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
32:ｶｰｸ=ﾘｷｭｰﾙ	/ﾅﾃﾞｨｱﾝ=ﾌﾞﾙｰ	AREA:7	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
32:ｱﾏﾃﾗｽ	/ﾃﾗﾀﾞｻﾄｼ	AREA:5	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
32:ｴﾙｼﾞｬｽﾀｰ	/ｱﾗﾔｼﾄﾊﾙ	AREA:7	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
32:ﾏｲｹﾙ･ﾎｰｶﾞﾝ	/ｻﾄｳﾋﾛﾕｷ	AREA:7	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
32:ﾊﾞﾄﾞﾜｲｻﾞｰ	/ﾔﾏｳﾁｹﾝ	AREA:3	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
32:ﾀﾞｲﾆﾁｺｱﾗ	/ﾛｸﾍﾟｲﾀ	AREA:7	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
32:ﾙﾌｨﾗﾝﾊﾞｰﾄ	/ﾖｼﾊﾗﾖｼﾕｷ	AREA:5	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
32:ｳｫﾙﾌ･ｸﾞﾗｳﾄ	/ｼｭﾄｳ･ｶﾂﾔ	AREA:5	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
32:ﾘｭﾅｰﾙ･ﾐﾗ	/ｼｬﾘｵｯﾂ	AREA:3	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
32:ｼﾙﾌｨｰ	/ﾏｺﾄ=ﾏｽﾀﾞ	AREA:5	PNT:00012(0012)	少尉->中尉
58:ﾘｭｳ･ｱﾚｯｸｽ	/ﾏﾀｷﾔｽﾊﾙ	AREA:3	PNT:00012(0008)	少尉->中尉
58:ｸﾞﾗｳﾞｧﾘｵﾝ	/ｻｶｲﾄﾓﾊﾙ	AREA:6	PNT:00016(0008)	少尉->中尉
58:ｸﾗｯｼｬｰ	/ｻﾞｸﾞﾚｰﾄﾑﾀ	AREA:3	PNT:00020(0008)	中尉->大尉
58:ﾚｲｽﾄﾘﾝ	/ﾓﾘｶﾂﾞﾉﾘ	AREA:7	PNT:00012(0008)	少尉->中尉
58:ﾜｲｻﾞｰ	/ｻｸﾏﾖｼｵ	AREA:1	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾗｳﾞｨﾅ･ｱｰｽ	/ｵｶﾀﾞｻﾁｺ	AREA:2	PNT:00012(0008)	少尉->中尉
58:ﾍﾞﾝ･ﾘｵｽ	/ｲﾘｴｼﾝｲﾁ	AREA:5	PNT:00016(0008)	少尉->中尉
58:ｼﾞｮｰﾝｽﾞ	/ｶﾈﾑﾗﾀﾀﾞｼ	AREA:6	PNT:00012(0008)	少尉->中尉
58:ﾊｰﾛｯｸ	/ﾔﾏﾓﾄﾋﾛｱｷ	AREA:2	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾔｼｬ	/ﾋﾛｱｷ	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾐﾔﾓﾄﾚｲｼﾞ	/ﾐﾔﾓﾄﾚｲｼﾞ	AREA:3	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｱﾆｰ	/ｵﾀﾞﾋｻｼ	AREA:1	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾎﾞﾙﾅﾜﾘｨ	/ﾀﾅｶﾋﾛﾀｶ	AREA:1	PNT:00020(0008)	中尉->大尉
58:ﾍﾟｲﾁ	/ｲﾄｳｲｻｵ	AREA:3	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾌﾚｲﾙ･ｱﾔ	/ﾌﾚｲﾙ･ｱﾔ	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾀﾞｰｸﾈｽ･ﾅｲﾄ	/ﾐﾔｻﾞｷﾄﾓﾋｺ	AREA:7	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｷｮｳｺﾞｸ	/ﾁｬｲﾅ･ﾌﾞﾙｰ	AREA:1	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾊﾞｰﾄﾞ･ﾊﾟｳｱｰ	/ﾃﾞｯｶｰﾄﾞ	AREA:3	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｽﾀｰﾌｨｰﾙﾄﾞ	/ｽｽﾞｷﾋﾛﾕｷ	AREA:2	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾘｽﾞ･ﾄﾙｳﾞｨｽ	/ﾌｼﾞｻｷ･ｿｳｲﾁ	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾒﾙﾘﾝｽ	/ｺﾊﾞﾔｼﾏｻﾅｵ	AREA:1	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾊﾐﾀﾞｼｸｯﾀ	/ｼｷｸﾝ	AREA:3	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｶﾞｲ･ﾌﾚｱ	/ｷﾗﾝｶﾞﾝ	AREA:2	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾜﾙｷｭｰﾚ	/ｳｵﾀｶｽﾞﾕｷ	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾗｲ･ﾗｸﾞﾅﾛｯｸ	/ｼﾐｽﾞﾉﾌﾞﾋｺ	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾛｰｾﾞﾝﾘｯﾀｰ	/ﾐﾑﾗｲｻｵ	AREA:6	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾋﾞｭｰｼｬﾙﾙ	/ｷﾞﾝﾇﾒｰﾙ	AREA:3	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾏｯｺｳ	/ﾏｯｺｳｸｼﾞﾗ	AREA:7	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｲﾜﾝ･ｾﾞｳｽ	/ｶﾐﾀﾆﾏｻﾙ	AREA:2	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｼｭﾋﾞﾋﾞﾝﾏﾝ	/ｱｰﾙｸｲﾌﾟ1	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｱﾙﾍﾞﾙﾄﾌｼﾞﾓﾘ	/ﾗﾝﾃﾞｨ･ﾊﾞｰｽ	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｱﾙｶｰﾄﾞ	/ｵｵｸﾏﾀｶｼ	AREA:6	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｶｰﾙｽﾓｰｷｰ	/ｲﾄｳﾖｼｱｷ	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｷﾘｶﾞｸﾚﾐｺﾄ	/ﾀｶﾊｼﾏｻﾋﾛ	AREA:4	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｼﾞｰｸ･ﾌﾘｰﾄ	/ｲｼｵﾘｭｳｲﾁ	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｵﾝｼｰﾗ	/ﾀｶﾊﾗﾚﾂ	AREA:1	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｶﾞｲｱ	/ｲｼﾀﾞﾏｺﾄ	AREA:1	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｻﾀﾞﾑ･ﾌｾｲﾝ	/ﾌｶﾏﾁﾋﾛｼ	AREA:1	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｼﾞｭﾉｰﾝ	/ｱﾏﾃﾗｽ	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｷﾞｰｶﾞｼﾞｰｸ	/ﾂｶｺﾞｼﾏｻﾕｷ	AREA:2	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾋﾑﾛｯｸ	/ｼﾗｲﾏｺﾄ	AREA:3	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｳｨﾝﾄﾞﾏｽﾀｰ	/ﾊﾞﾙﾀﾝﾀｼﾞﾏ	AREA:2	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｴｲｼﾞ･ｳﾞｫﾙ	/ﾎｳｻﾔﾏ･ｲｻｵ	AREA:1	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｳｰｽ･ｷｬﾘ	/ｵｶｻﾞｷﾋﾃﾞﾋｺ	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾙﾅ･ｹﾞｲﾙ	/ｼﾞｪﾀﾞ･ﾗﾙﾌ	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｺﾚｽﾃﾛｰﾙ	/ﾀｹｻﾏﾀｹｵ	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｼｭﾗ=ﾊﾞﾙﾅｰｳﾞ	/ﾀﾅｶﾀｹｼ	AREA:7	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾌｨｵﾘｵ	/ﾏﾝｾﾙ	AREA:2	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｷｷ	/ﾗﾗ	AREA:7	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾏｰﾍﾞﾘｯｸ	/ﾏｯｸﾛｰﾄﾞ	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾚｯﾄﾞｱﾘｰﾏｰ	/ｶﾝｹﾝｼﾞ	AREA:2	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾛｲ･ﾌｫｯｶｰ	/ﾘｰ	AREA:6	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｱｼｭﾗ	/ﾌｪﾆｯｸｽ	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾕｰｼｽ･ﾈｲ	/ｸﾄﾞｳｶｽﾞﾄ	AREA:3	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾍﾙ･ﾄﾞｯｸﾞ	/ｳｯﾄﾞ･ﾁｬｯｸ	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｺﾞｯﾃﾞｽ	/ﾁｶﾊﾗﾀﾞｲｽｹ	AREA:3	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾌﾞﾙｰｸﾘｽﾀﾙ	/ﾑﾗﾏｻﾌﾞﾚｰﾄﾞ	AREA:3	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｶﾞｯﾂ･ｾﾙﾍﾞｿｵ	/ﾅｳﾗｹﾝｲﾁ	AREA:1	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾌﾞ･ｲﾝﾊﾟﾙｽ	/ｳﾞｧﾙｶﾞｽ	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｸﾞﾛｽｻﾞｲﾅｰ	/ｴｲｼﾞｺｳｲﾁﾛｳ	AREA:3	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｼｽﾞｶﾚﾘｱｲﾄｳ	/ｲﾄｳﾀﾞｲｽｹ	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｸﾞﾚﾌﾗｲﾄ	/ｶﾜﾉｹｲｼﾞ	AREA:3	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｲﾁﾀﾛｳ	/ﾀﾅｶﾘｮｳ	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｱｲﾈｽﾌｳｼﾞﾝ	/ｹﾞﾙﾊﾙﾄﾍﾞﾙｶﾞｰ	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｲｶﾞﾗｼ	/ｼﾝｲﾁﾑﾗｲ	AREA:3	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｱﾍﾞｼ･ﾐｮｰﾝ	/ｱﾏｹﾝ	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾌｧｲｱｰﾄﾞﾗｺﾞﾝ	/ｻｲﾄｳﾀｶﾕｷ	AREA:1	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ﾀｶｻｷｹｰﾝ	/ﾀｶｻｷｺｳﾀﾛｳ	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
58:ｼﾞｬｯｸﾀﾞﾆｴﾙ	/ﾅｶﾞﾐﾈｹﾝｲﾁ	AREA:5	PNT:00008(0008)	少尉->少尉
127:ｾﾘｵｽ	/ｶﾜｸﾞﾁｶｽﾞﾋﾛ	AREA:6	PNT:00008(0004)	少尉->少尉
127:ｼﾞｮﾝ･ｽﾚｲﾔｰ	/ﾜﾀﾞﾂﾄﾑ	AREA:3	PNT:00012(0004)	少尉->中尉
127:ﾃﾞｰﾄﾘﾝﾄﾞ	/ﾏﾁﾀﾞﾏｺﾄ	AREA:3	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ﾋﾞｭﾘｱﾝﾄ･ﾚﾑ	/ｾﾊﾞｰﾇ･ﾃﾞｭﾘｽ	AREA:3	PNT:00008(0004)	少尉->少尉
127:ｶｶﾛｯﾄ	/ﾍﾞｼﾞｰﾀ	AREA:5	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ｿﾘｯﾃｨﾙ･ﾃﾞｨ	/ﾏﾕﾐｰﾝ	AREA:3	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ｱﾄﾞﾙﾌ	/ｺﾞｳﾓﾘﾀｹｼ	AREA:5	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ﾏｯｸﾍﾞｲﾀﾞｰ	/ｶﾅｻﾞﾜﾀｶｵ	AREA:3	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ﾏｲｹﾙ･ﾗﾋﾞｯﾄ	/ﾌﾗｲﾊﾞｰﾄﾞ	AREA:7	PNT:00012(0004)	少尉->中尉
127:ﾃｨｵﾙﾂ	/ｶﾂﾄﾊｼﾞﾒｲﾄ	AREA:5	PNT:00008(0004)	少尉->少尉
127:ﾍﾞﾙﾀﾞﾝﾃﾞｨ	/ｱﾗｲﾏｻｶｽﾞ	AREA:6	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ｳｨｻﾞｰﾄﾞ･ﾏｰｽﾞ	/ﾕｷｵ･ｸﾓﾃ	AREA:5	PNT:00008(0004)	少尉->少尉
127:ﾉﾐﾅ･ﾐﾃｨｽ	/ｼｵﾂｷﾔｽﾋﾛ	AREA:3	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ﾔﾏｼﾀ	/ﾔﾏｼﾀｹｲｽｹ	AREA:7	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ﾌﾞﾚｲﾄﾞ	/ｼﾞｭﾘｱ	AREA:6	PNT:00012(0004)	少尉->中尉
127:ﾃﾞｲﾝ=ｻｲﾌｧﾝ	/ﾀﾑﾗﾔｽｱｷ	AREA:7	PNT:00008(0004)	少尉->少尉
127:ﾁｬｻﾞ･ﾙｰﾉ	/ﾄｰﾌｳｰ	AREA:3	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ｳｪｲﾙ･ﾆｰｽ	/ｻﾄｳﾋﾛｷ	AREA:1	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ｱﾝﾃﾞｨ	/ﾅｲﾄﾊﾙﾄ	AREA:5	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ｶｲ	/ﾖｼﾀﾞﾘｭｳ	AREA:5	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ｼｭｾﾞﾝﾏｻﾖｼ	/ｼﾗｲﾄｼｱｷ	AREA:1	PNT:00012(0004)	少尉->中尉
127:ｸﾗｲﾝ	/ﾂｶｻｷﾄﾓﾕｷ	AREA:6	PNT:00012(0004)	少尉->中尉
127:ｶﾞﾙﾊﾞﾙﾃﾞｨｰ	/ﾀﾞｰｸﾛｰﾄﾞ	AREA:7	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ﾍﾞｷﾞﾙﾄﾞ･ﾏｰｻ	/ﾏｯｷｮ	AREA:1	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ｱﾚｽ･ﾏｰﾘｽ	/ﾅｺﾞｼﾏｻｱｷ	AREA:1	PNT:00008(0004)	少尉->少尉
127:ｶｰｸﾞﾚｲ	/ﾌﾗｲﾔｰ	AREA:6	PNT:00008(0004)	少尉->少尉
127:ﾏｲｹﾙｼﾞｬﾝｸ	/ｶﾞｲﾅｰｽﾞ	AREA:4	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ｻﾑﾗｲﾅｲﾄ	/ﾌｼﾞｶﾜﾀﾂﾔ	AREA:5	PNT:00016(0004)	中尉->中尉
127:ｼｭﾚｲｻｰ	/ｺﾊﾞﾔｼ	AREA:6	PNT:00008(0004)	少尉->少尉
127:ｼﾙﾌ･ﾌｨｰﾄﾞ	/ﾌﾙﾔﾕｳｽｹ	AREA:3	PNT:00016(0004)	中尉->中尉
127:ﾔﾝ･ｳｪﾝﾘｰ	/ﾓﾘﾓﾄﾀｶｼ	AREA:2	PNT:00012(0004)	少尉->中尉
127:ﾚｲ･ｱｲｽﾏﾝ	/ｶﾏﾀ･ﾔｽｱｷ	AREA:4	PNT:00008(0004)	少尉->少尉
127:ｾｶﾞﾜﾙﾘ	/ｲｹｽﾞﾐｿｳﾀ	AREA:5	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ｼｰｻﾞｰ	/ﾕｳｼﾞ･ﾓﾘ	AREA:1	PNT:00016(0004)	中尉->中尉
127:ｱｲｽﾏﾝ	/ﾌｼﾞﾜﾗｺｳｲﾁ	AREA:1	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ｿﾌｨｱ	/ｱｵｷｶｽﾞﾉﾘ	AREA:2	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ｷｮｳｲ	/ｵｻﾅｲﾋﾛﾋﾃﾞ	AREA:6	PNT:00012(0004)	少尉->中尉
127:ﾀﾞﾙｶﾝ	/ｲｹﾀﾞﾘｮｳｾｲ	AREA:6	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ﾒﾙﾚｲﾝ	/ｻｶｲﾀｶｱｷ	AREA:6	PNT:00028(0004)	大尉->大尉
127:ﾗｲｽﾞﾝ	/ｻｻｷﾂﾖｼ	AREA:1	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ｷｬﾛﾙ	/ｶﾏﾀﾄﾓﾕｷ	AREA:2	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ﾘｯｽﾞ	/ﾉﾘｺ	AREA:1	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ﾚｲﾉｽ	/ｲｼｸﾞﾛﾕｳｽｹ	AREA:1	PNT:00012(0004)	少尉->中尉
127:ｼｪﾝ･ﾛﾝﾛｳ	/ｱﾒﾐﾔﾘｭｳﾀ	AREA:4	PNT:00004(0004)	少尉->少尉
127:ﾀﾞｸﾞﾗｽ･ﾚｲ	/ﾊﾀｹﾔﾏﾋﾛﾐﾁ	AREA:5	PNT:00016(0004)	中尉->中尉

NEXT シナリオ WAR

連合の新兵器？　A.P.O.の追撃開始！

［宇宙標準暦 0049.2.14］

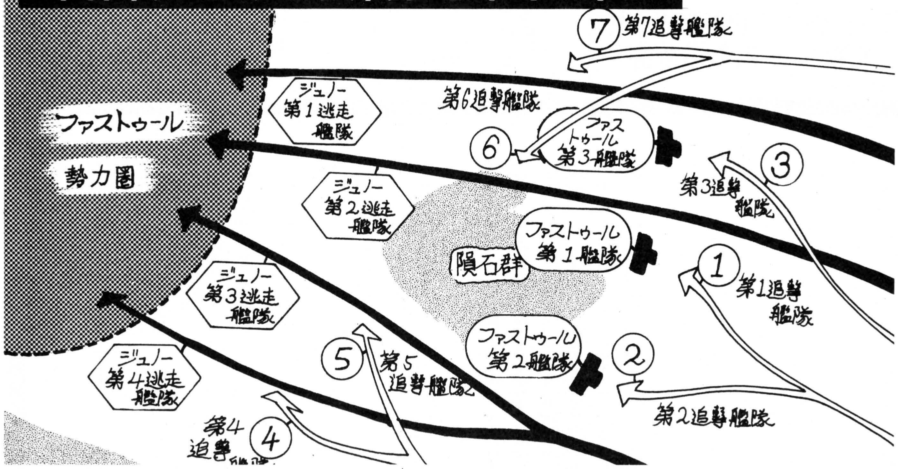
小惑星ジュノーをめぐる攻防戦の結果は、連合側は戦果の上ではA.P.O.軍を上まわったものの、惑星上の艦隊補給施設を破壊されたことにより、軍にとって多少の戦果の優位ではぬぐえないほど大きな打撃となっていた。この宙域において大規模な艦隊行動をとれなくなった連合軍は、ジュノー攻防戦のあとに計画していた〝エルディーラ攻略戦（ワープによってA.P.O.領内に大規模な艦隊で直接進攻し、A.P.O.側主惑星のひとつであるエルディーラを攻略、敵防衛線を突きくずそうという作戦）〟を断念せざるをえなくなったのである。そしてジュノー戦のあとにまとめあげられた連合軍残存艦隊は、その修理と補給を行うべく、一路惑星規模要塞〝ファストゥール〟に進路を取ったのだった。

一方、艦隊旗艦を失ったA.P.O.艦隊もエルディーラに帰投する予定であったが、あるひとつの情報を得たことにより、その目的を変更させることとなった。A.P.O.軍情報部は、連合軍がエルディーラ攻略戦を計画するにあたり、ジュノーに新型兵器を搬入していたという情報をつかんだのである。その情報を得た時点で、どうやら連合はその兵器をジュノーから回収し、すでにファストゥールに向けて出港したらしいことが判明していた。その数日後、A.P.O.軍の残存艦隊はエルディーラから送られてきた60隻もの2400m級補給艦および増援艦隊と合流、軍で唯一の女性将官であるフェリア少将を新艦隊司令官にむかえて臨時に艦隊を編成した。そして敵の新型兵器を奪取もしくは破壊すべく、連合軍逃走艦隊に対して追撃戦を開始したのだった。逃走艦隊がファストゥールに入ってしまえば、この臨時に編成したA.P.O.艦隊では歯がたたないのは明白である。A.P.O.艦隊はなんとしても敵逃走艦隊がファストゥールの勢力圏に入る前に追いつき、これを叩かねばならないのだ。

そして同じ頃、連合側も逃走艦隊を援護すべく、要塞の駐留艦隊を出撃させたのだった。



本作戦における交戦予想ポイント



記号	意味
← (黒)	連合軍艦隊進攻ルート
← (白)	A.P.O.軍艦隊進攻ルート
(黒)	連合軍艦隊
(白)	A.P.O.軍艦隊
①〜⑦	交戦予想ポイント

連合軍艦隊作戦概要

ジュノーを出港した4つの逃走艦隊のうちのひとつに、新型兵器搭載艦がある。これをファストゥールまで無事とどけること。

ジュノー第1〜第4逃走艦隊（それぞれロードゥン少将、メック中佐、リューン少将、シュテイン中将）：この4艦隊のどれかに新型兵器が搭載されている。目的はあくまでもA.P.O.の追撃艦隊から兵器を守ることにある。

ファストゥール第1〜第3艦隊（それぞれラッツ少将、デミン大佐、オルリック大佐）：追撃してくるA.P.O.艦隊を撃破し、ジュノーからの艦隊の逃走を援護すること。

A.P.O.軍艦隊作戦概要

敵の4つに分かれた逃走艦隊を追撃し、連合の新型兵器を奪取もしくは破壊すること。ただし、敵がファストゥール要塞勢力圏内に入った場合、作戦はただちに終了とする。

第1〜第3艦隊（それぞれフェリア少将、アルミラル少将、ジュネ大佐）：連合軍ファストゥール要塞からの艦隊を撃破、追撃艦隊の突撃路を開くこと。

第4〜第7追撃艦隊（それぞれリドリア少将、ロー大佐、モーグ大佐、ジュット中佐）：連合軍の逃走する艦隊を追い、そのどれかに搭載されている敵新型兵器を奪取もしくは破壊すること。

ユーノス連合軍



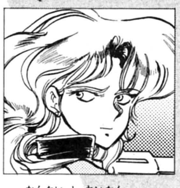
ロードゥン少将

ディリアム中将の部下であり、友人。自信家な男。ディリアムを心から尊敬しているため、ラッツ少将を嫌う。

「ふん、やはりラッツ少将は司令官としては実力不足だったな。あのとき、我が増援艦隊があと4時間早く戦場に到達していれば、ジュノー戦に敗北はなかっただろう！　この会戦においては私がディリアム中将閣下の意志を受け継ぎ、本当の戦いを見せてやろう！」

両軍作戦本部より

A.P.O.軍



フェリア少将

外見の美しさとは裏腹に、かなり冷静かつ知的な司令官ぶりを発揮。恐ろしいことにリットリオ大将の親戚だ。

「艦隊司令官としてはまだまだ未熟な私ですが、おじさま……いえ、リットリオ大将閣下が戦場に復帰なさるまで、最大限の努力をすることを誓います。各艦隊の指揮官方、このわたしに力を貸してください！　わたしと共に横暴な連合と戦いましょう！」

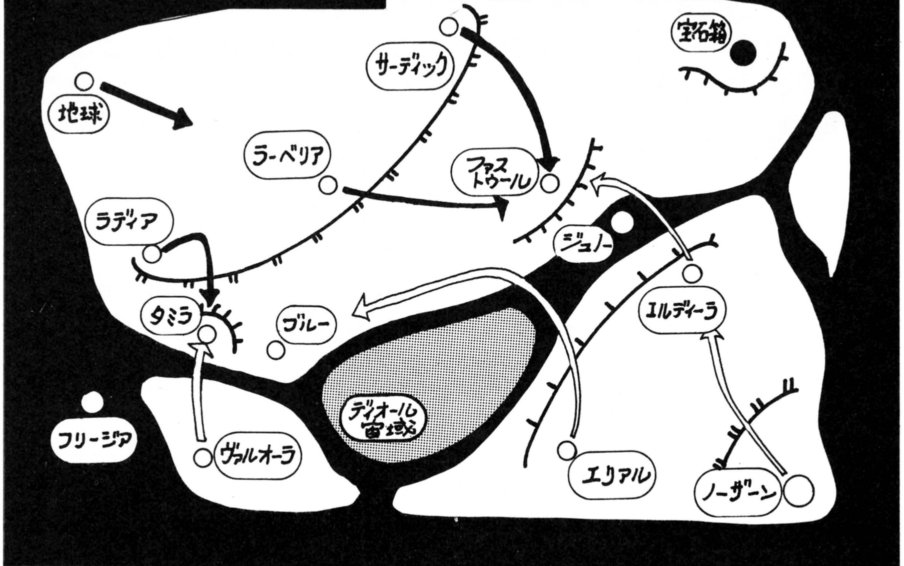
戦果をあげて昇進せよ!

どちらの軍でも、戦いに参加して戦果をあげると昇進していろんな特典がもらえる。

右の表を見てほしい。たとえば、少尉のときにはユーノス連合軍なら駆逐艦しか使えないんだけど、中佐になると重巡洋艦なんてのが与えられるなど、階級が上がれば上がるほど、軍が高性能の艦艇を配備してくれるんだ。

装備以外でも、准将以上になると各陣営のマークを型取ったエンブレムが贈られ、艦隊総司令官として、今回のシナリオに出てきたフェリア少将やロードゥン少将のように艦隊を率いて活躍する……なんてことになるかもしれないぞ。ふっふっふ……そう！　明日のA.P.O.やユーノス連合を背負って立つのはキミたちかもしれないんだ！

両陣営勢力図(0049.2現在)



0048年12月のジュノー攻防戦により、連合軍は一時的に小惑星ジュノーを放棄したようである。ただしA.P.O.側もジュノーを占領するだけの戦力をさけないため、この付近は現在中立宙域となったようだ。

一方、もうひとつの激戦区である惑星タミラ宙域でもA.P.O.の驚異的な反抗により連合もその勢力を弱めつつあるようだ。

両軍階級表

階級	ユーノス連合	階級	A.P.O.
総帥	ファストゥール級惑星規模要塞、他？隻。現A.P.O.にはこれに対抗しうる兵器はない。	軍総司令	？？？　A.P.O.の軍事力を掌握できる立場だが、どのような兵器を保持するかは謎。
代表元帥	エル・ラ・ドーラ級要塞艦、他？隻。全長数kmにもおよぶというこの艦の真の能力は謎。	総司令	？？？　A.P.O.側で唯一の純戦闘艦を保持するというが、くわしい内容は不明である。
元帥	バルローグ級巨大レーザー砲艦、他？隻。直径1kmの試験コロニーをレーザー砲化した艦。	元帥	7000m級物資運搬船改装艦（装備不明）、他。艦体が大きいだけに、多少の攻撃じゃ破壊不能。
大将	ラグナローン級超弩級戦艦、他20隻。ラーディエル級戦艦をスケールアップした戦闘艦。	大将	3200m級ヘリウム輸送船改装艦(18インチビーム砲、特殊装甲板装備)、他18隻。
中将	ラ=バーリィ級戦闘空母、他15隻。リーガンス級高速戦艦と同程度の火力を持つ装甲空母。	中将	2700m級惑星探査母艦、他16隻。索敵、分析能力に優れる。武装もかなり本格的。
少将	ラーディエル級戦艦、他12隻。最近配備の始まった連合軍の最新鋭戦闘艦。装甲兵も搭載。	少将	1000m級燃料補給船改装装甲兵母艦、他16隻。数は積めるが連合にくらべ整備力は低い。
准将	リグ・ロー級装甲兵母艦、他12隻。R-77型装甲兵を100以上搭載。☆エンブレム授与。	准将	大型武装工作艦、他15隻。従来にあった工作艦に武装を施したもの。☆エンブレム授与。
大佐	リーガンス級高速戦艦、他7隻。M＆R社の開発した高い機動力と巡航性能を誇る戦闘艦。	大佐	巡航惑星探査艦改装艦、他12隻。2700級の縮小型。その艦内空間を生かし、多少の装甲兵を搭載。
中佐	ハーピュレイ級重巡洋艦2隻、他8隻。スミビシが試験開発したHS-II合金装甲を装備。	中佐	鉱物運搬船改装ミサイル艦、他8隻。その搭載能力は連合巡洋艦以上だが、速力や防御力で劣る。
少佐	ロードヴェリィ級重巡洋艦、他8隻。連合の主力ともいうべき重巡。ミサイルを多数搭載。	少佐	仮装巡洋艦（15インチビーム砲他）、他8隻。一見すると貨物船だが、武器を偽装し搭載する。
大尉	パースティン級軽巡洋艦、他8隻。水雷戦隊を指揮するために開発された軽巡。	大尉	中型高速輸送艦改装艦（14インチ級ビーム砲、光子魚雷装備）他6隻。
中尉	ファニール級大型駆逐艦2隻、他駆逐艦4隻。パースティン級軽巡を建造するための試験艦。	中尉	高速輸送艦改装艦（12インチ級ビーム砲、光子魚雷装備）2隻、他4隻。
少尉	オーラント級駆逐艦4隻。連合の代表的な艦隊型駆逐艦。汎用性能に優れる。	少尉	小型輸送船改装水雷艦（10インチ級ビーム砲、光子魚雷装備）4隻。

ルールはよく読んでまちがいをなくそう

LISTEN ルール PLEASE

さあ、いよいよルールの解説だ！ さあ、このページに載ってる応募ハガキの記入例の欄を見ながら解説を進めていくから見てちょーだい。ちなみに、この本に付属している応募ハガキに書いて送らないと失格になるぞ！

【a】プレイヤー氏名　これはキミの名前だ。ペンネームを使ってもいいけど、必ずカタカナ9文字以内におさめてね。

【b】プレイヤー登録No.　この3ケタの数字とaのプレイヤー氏名を軍に申請することで、キミは正式な指揮官として軍に登録されるんだ。それからくれぐれもこの3ケタの数字は忘れちゃだめだよ。もし次回以降で今回と同じキャラクターを使って参加したかったら、同じ登録No.を書かないと、同一人物と認められなくなっちゃうからね。

【c】キャラクター名　自分の艦隊の指揮官となるキャラの名前だ。どんな名前でもいい。これもカタカナ9文字以内だよ。

【d】どちらの軍に参加するか　どちらに参加してもかまわないけど、1回選んだら、もう変更はきかないから注意！

【e】進攻する戦域　そしていよいよ戦闘だ！ 軍に登録されたキミのキャラクターは、少尉の階級と駆逐艦を4隻（A.P.O.なら光子魚雷と小口径のビーム砲と武装された改造輸送船）を与えられる。そして74ページのマップを見て、自分の艦隊をどの戦闘予想ポイント（エリア）に向かわせるか決めるんだ。数字でひとつ選んでね。

【f】艦隊戦術　自分の艦隊が敵と出会ったとき、どんな行動をとるかを決めるのがこの艦隊戦術だ。戦闘中、艦隊の陣形は5回まで変えることができる。このページの右上の表から5つ選んで（重複可）記入してくれ。

艦隊戦術

❶	全艦突撃	敵艦隊の中央に斬り込み、攻撃。大きな攻撃力をほこる反面、防御は手薄に。
❷	一斉射撃	砲撃力の高い面を敵艦隊に向けて全力射撃。極端な機動をする敵に有効。
❸	散開攻撃	艦隊を散開、多方向からの攻撃により敵の砲火を分散させる。
❹	迂回攻撃	一定の距離を保ちつつ攻撃。突撃をかけてくる敵にかなり有効。
❺	回避攻撃	回避運動を行いつつ攻撃。命中率は落ちるが、敵の攻撃をかわしやすい。
❻	後退防御	防御砲撃をしつつ後退。敵に背面を向けるため、突撃されるともろい。

応募ハガキ記入例

a	プレイヤー氏名	マルカツジロウ				
b	プレイヤー登録No.	0	1	2		
c	キャラクター名	オニョニョノプー				
d	どちらの軍に参加するか	A.P.O.				
e	進攻する戦域	3				
f	艦隊戦術	(1) 2	(2) 3	(3) 4	(4) 1	(5) 4

指揮官たちの休息室

ガイナウォーズ 読者コーナー

☆え〜、天気予報の時間です。今回の戦闘結果は、連合側は快晴、A.P.O.側は雷雨になるでしょう。〈京都府／樹土　流奈〉
——ところにより血の雨が降るでしょう。

☆A.P.O.を選んだ。ぼくって、よい子？悪い子？〈広島県／マッチョマン〉
——悪い子。（ディリアム中将　談）

☆名前が出る欄をもっと大きくしてくれ！見にくいゾ！〈神奈川県／グリーンボレー〉
——発表人数が減ってもいいならやるよ♪

☆デス・ミラージュは俺が倒す!!〈東京都／ソンゴクウ〉
——同様のお便りが他にも多数あったよ。



⬆大阪府／白邪鬼　チーム名をつけるってのはいいアイデアだね。

☆ガイナウォーズは何回で終わるのですか。〈埼玉県／マオウ〉
——あのな。まだはじまってから3回目なのにいきなり不吉なことを言うんじゃないよ、あんた。



⬆埼玉県／カルロス・トシキ＆Ωトライブ　あやしげな絵だ(笑)

☆ページ数ふやして。〈大阪府／タケ〉
——ほんとあと1ページくらいは欲しい…。

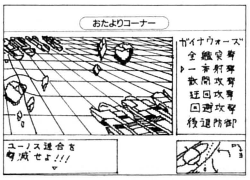




⬆青森県／まいむ　うん、愛があればすべて許されるのよ♪

⬇宮城県／其伶家正和　いやあ、おかげさまで応募者殺到。

☆A.P.O.軍のリットリオ大将につぐ。ふけた顔していばってんじゃねーよ。〈京都府／たなからぼたもち〉
——うわっはっはぁ！　わしゃあ、ちぃ〜ともいばってないぞぉ〜ルンルンルン♪
（左遷されたショックでなにがなんだかわからなくなっているリットリオ大将　談）



⬆千葉県／ロムチスン　おおっ！ PCエンジン版ガイナウォーズ！

それじゃあ最後に

今回、再びA.P.O.が戦果で負けてしまったけど、その差はわずか。しかも両軍とも参加兵力はほぼ互角だったんだから、前の会戦にくらべて大きく躍進したわけだ！　すると次回は……？注目の次会戦の結果をまて！

※次回のしめ切りは3月15日（消印有効）だよ。

GROUP SNE PRESENT

CYBER KNIGHT



第2部 第9回 連載第20回

小惑星の対決

ゴーディクという惑星に行くため、トレーダー族の持つ高性能ジャンプ・ジェネレーターが必要になった。しかし彼らは交換条件として、海賊船の退治を求めてきた。再び戦闘におもむく乗組員たちは……。

サイバーナイト

作者：山本弘とグループＳＮＥ　ストーリー／山本弘　メカニック解説／水野良　監修／安田均　イラスト／佐藤典司（コンパイル）

行く手をはばむ深淵

パワーの一部を解放した黒いキューブは、保管されていた建物をまるごと吹き飛ばし、直径約30メートルのクレーターを造ったあと、何事もなかったかのように元の安定した状態に戻った。被害が小さくて済んだことで、私たちは胸をなでおろした。シャインの推測通り、ブラックホールなみのエネルギーがキューブ内に秘められているのだとしたら、へたをすればこの惑星ごと破壊されていたかもしれないのだ。好奇心の強いシャインも、さすがにキューブをいじり回すことはあきらめたようだ。

その事件の翌日、クローン再生によってよみがえったブレイドが、指揮官の座に復帰した。心がまえはしていたものの、私も、他のクルーたちも、とまどいを隠せなかった。つい数日前に埋葬を済ませたはずの人間が、生きて動いているのを見るのは、何となく落ち着かない気分で、まともに視線を合わせるのが気まずかった。違和感を克服するには時間がかかりそうだった。

ブレイドの方でも居心地が悪そうだった。前回、クローンの登録を行ったのは、海洋惑星ジャーゼラでバーサーカー基地を破壊に向かう直前だったので、それ以降に起こったことは記憶にないのだ。もちろん自分が戦闘で死んだという実感もないのだろう。

「黒いキューブはこの惑星に残してゆくしかないな」

事情を聞かされたブレイドは、しばらく考えてから言った。

「シャインの推測通り、それがメンターナとの通信装置だとしても、まず使い方を知ることが先決だ。どのみち誰にも動かすことはできないんだから、置いていってもバーサーカーに奪われる心配はあるまい」

かくして私たちは、せっかく手に入れたメンターナへの手がかりを見捨てて、再び小惑星ラーブンに戻ることにした。黒いキューブを造った古代種族について、もっと詳しく調べる必要があった。

ラーブンのトレーダー族に質問して回ったが、すでに得た以上の情報は、ほとんど知ることができなかった。彼らは商売にしか興味を持たない。惑星イブラッドの廃墟を調査していたのも学術的な興味からではなく、単に商品になりそうな遺物を探していただけだった。もちろん黒いキューブの原理も知るはずがない。

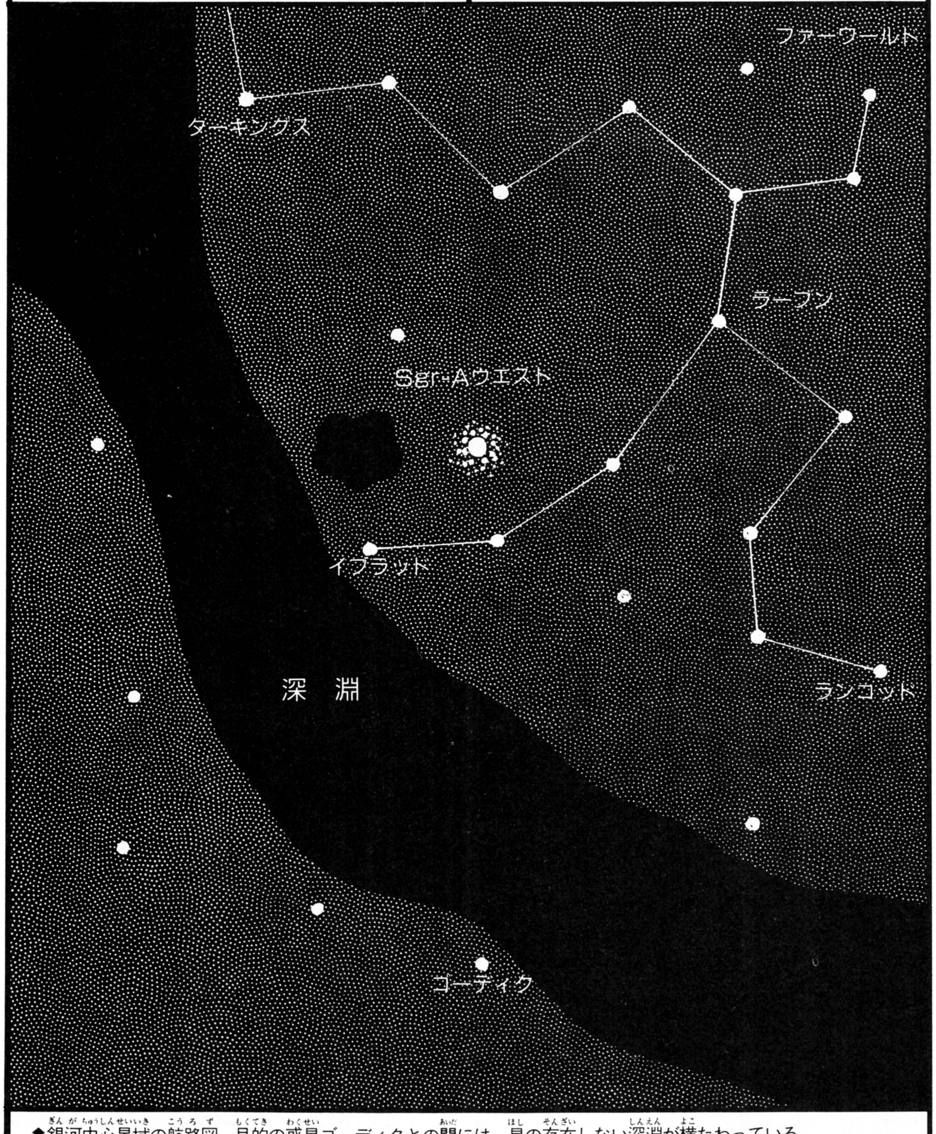
ただひとつ、貴重な手がかりがあった。古代種族の子孫たちが住んでいる惑星があるというのだ。そこに行けば、メンターナの正体や、黒いキューブの使用法について、何かわかるかもしれない。

しかし、問題があった。その惑星との間には、幅20光年以上もある星のない空間が横たわっているのだ。

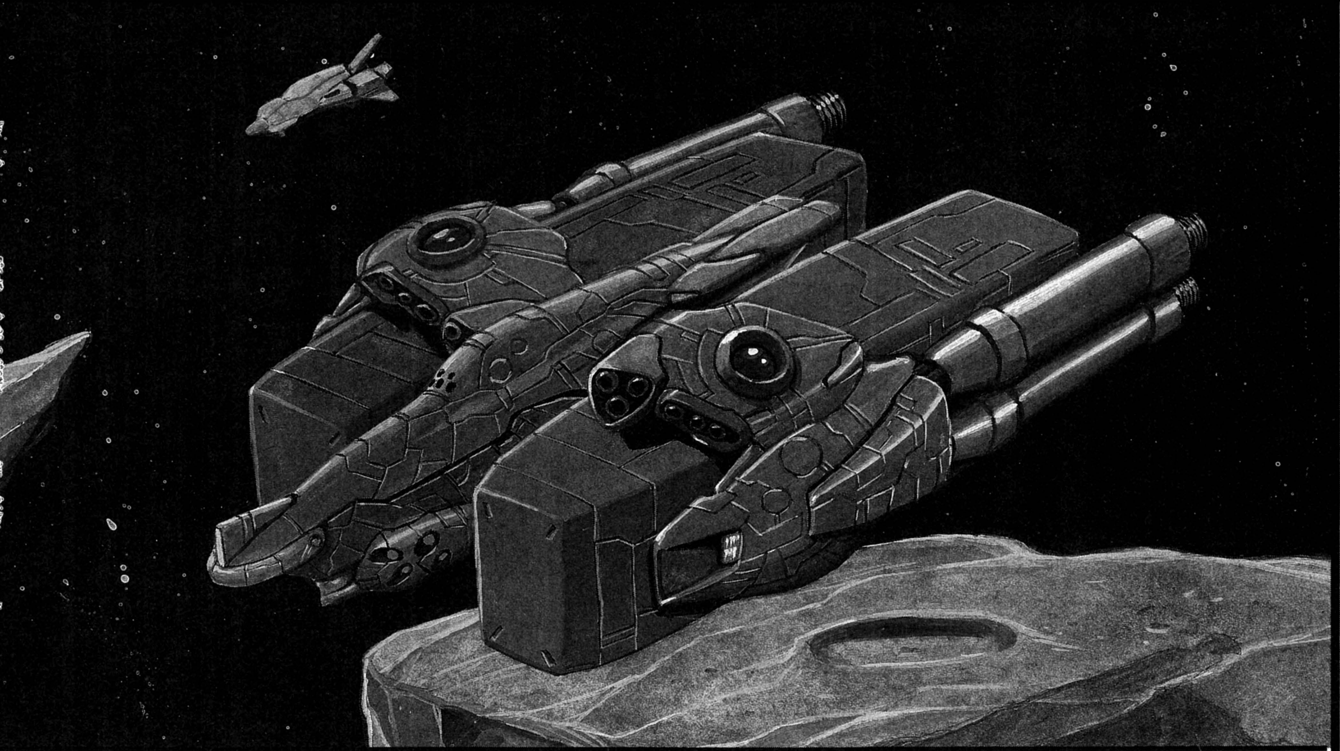
ブラックホールSgr-Aウエストは、その巨大な重力で、たえず周囲の星を引き寄せている。それなら星の分布密度は高くなりそうに思えるが、実際は逆だ。

高速道路をたくさんの自動車が走っているところを思い描いてほしい。自動車のスピードが速くなれば間隔が広がり、遅くなれば渋滞が起きる……確かにSgr-Aウエストの周囲には重力で引きつけられた星が密集しているが、そのさらに外側、直径数十光年の空間では、星が重力で引かれて速く運動しているために、かえって間隔が広がるという現象が起きているのだ。

しかもその間隔も一様ではなく、狭いところもあれば、極端に広いところもある。目的の惑星ゴーディクとの間には、銀河に口を開けた黒い亀裂のように、星のない空間が存在している。その深淵の幅は、〈ソードフィッシュ〉のジャンプ限界距離（12光年）を大きく上回っていた。



⬆銀河中心星域の航路図。目的の惑星ゴーディクとの間には、星の存在しない深淵が横たわっている。



↑トレーダー族が貸してくれた旧式の貨物宇宙船。これを囮に海賊をおびき出すのだ。

トレーダーとの取り引き

ジャンプ・ドライブは恒星の重力がないと作用しない。何もない空間にはジャンプできないのだ。

かといって、迂回するのも困難だった。深淵はあまりにも大きく、遠回りをしていたらどれだけ時間がかかるかわからない。どうしたらいいものか……？

「私たちの良い交換が、あなたたちの魚のエサになるかもしれません」

私たちの悩みを聞きつけて、１人のトレーダー族がそう申し出てきた。あい変わらず、彼らの言い回しはよくわからない。

「どういうことなんだ？」

「私たちには性能のいいジャンプ・ジェネレーターがあります。これをあなたたちの船に取りつければ、ジャンプ距離が2倍になります。古くなったミルクの皿のように、深淵を飛び越せます」

「本当か？」

「もちろんです。泳ぐ鳥はいても、羽の生えた魚はいません。よく動くトカゲだと思いませんか？」

「その魚とかトカゲとかはいいから……」

ブレイドはうんざりしたように言った。

「代わりに何が欲しいんだ？」

「あなたがたの力です。海賊を退治してほしいのです」

「海賊!?」

「はい。私たちの貨物を運ぶ船が、もう何度も海賊に襲われています。大きな損害です。私たちは戦う種族ではありません。名人の釣り針も、爪には勝てません。あなたがたはバーサーカーと戦って勝ちました。海賊とも戦ってほしいのです」

トレーダー族の話からすると、海賊船は十数年前からこのあたりに出没しはじめたらしく、すでに何十隻もの貨物船が襲われ、貨物を奪われているという。トレーダー族は戦いは苦手なので、宇宙船にもほとんど武器は装備されていない。海賊にしてみれば、いいカモである。

情報を総合すると、海賊船というのは、どうも地球の戦闘用宇宙船のようだった。私たちやファーワールドの人々の他にも、ジャンプ・ミスでこの銀河中心星域に飛ばされた者たちがいるのだろうか？

ブレイドたちは協議の末、全員一致で、その依頼を引き受けることに決めた。成功すればトレーダー族は新型のジャンプ・ジェネレーターをくれるというから、いい取り引きだ。それに、海賊には仲間を多く殺された恨みもある。

問題はどうやって海賊を発見するかだ。彼らの基地がどこかにあるはずだが、近くの惑星をしらみつぶしに捜索するには手間がかかる。何とかしておびき出すしかない。

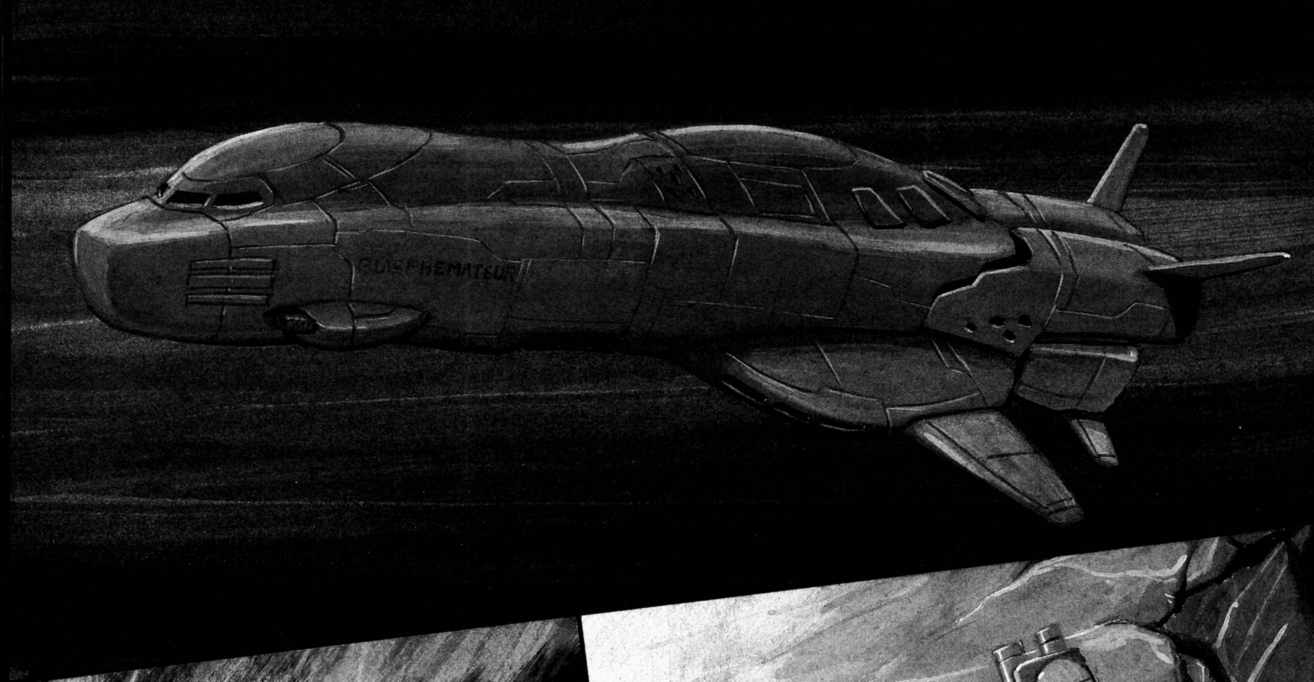
私たちは罠を張ることにした。海賊の襲撃がよく発生しているあたりで、１隻の貨物船をわざと小惑星に不時着させ、偽の救難信号を発信させるのだ。海賊がこの信号を受信したなら、絶好の獲物とばかりに、襲いかかってくるだろう。

この作戦にはトレーダー族も全面協力してくれることになった。彼らは囮に使う古い貨物船を貸してくれた。

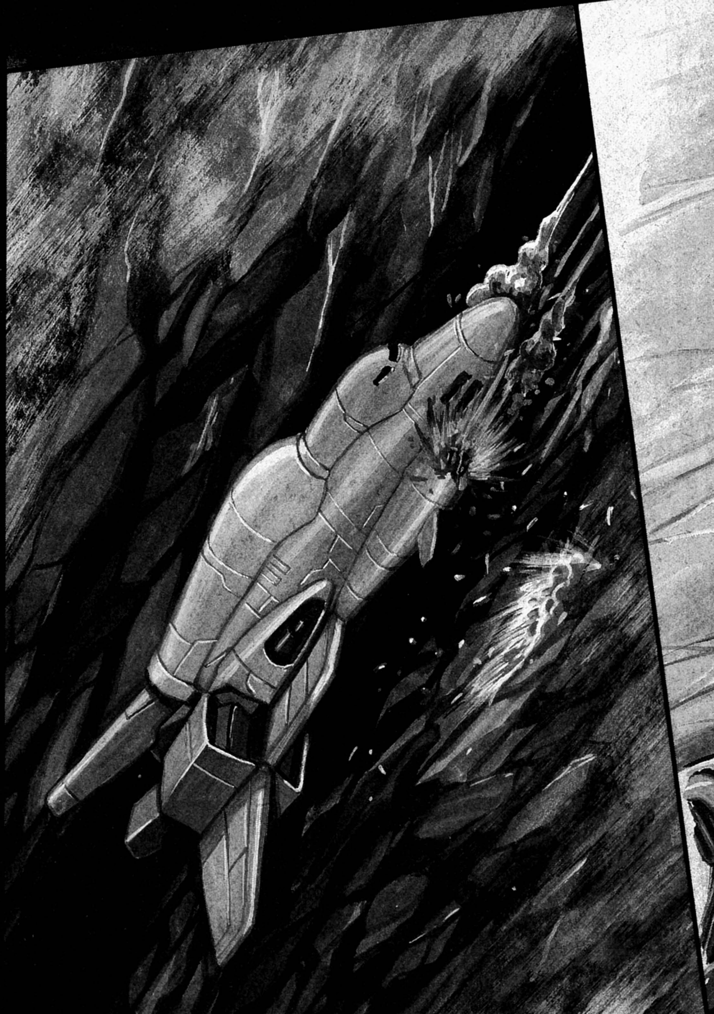
小惑星の罠

海賊の襲撃がよく発生しているのは、G型恒星ターキングスの近くだった。その周囲、直径4億キロの軌道上には、無数の小惑星が散らばっている。そのうちのひとつ、幅50キロほどのテーブル形の小惑星が、罠を張るポイントとして選ばれた。

まず貨物船をその表面に着陸させ、船体の一部を小型爆弾で爆破して、エンジンが壊れたように見せかける。もちろん内部は無人だ



⬅海賊船の正体は15年前に行方不明になった揚陸強襲艦〈ブラスフェマトゥール〉だった。その指揮官は……？



⬆敵のミサイル攻撃をかわしながら、クレバスの中を後退する〈ソードフィッシュ〉。



⬅クレインらは敵艦を背後から襲うべく、モジュールでクレバスに降下していった。しかし、敵も同じ作戦を……。

が、通信機からエンドレスで救難信号が流れるようにしてある。
この小惑星には大きなクレバス（亀裂）があった。他の小惑星との衝突の衝撃でできたものかもしれない。幅数百メートルもあり、小惑星の中心部を縦に貫いている。〈ソードフィッシュ〉はその中に身をひそめ、敵を待つことにした。
何も起こらないまま、何日かがムダに過ぎていった。ブレイドたちは落ち着いているようだったが、私はだんだん不安とあせりを感じてきた。こんなことをしていていいのだろうか？　本当に海賊はこんな罠にひっかかるのだろうか……？
長い退屈な待ち時間は、突然に終わった。小惑星のあちこちに隠された赤外線望遠カメラのひとつが、接近してくる宇宙船の発する噴射ガスの熱を感知したのだ。
その宇宙船は小刻みにエンジンをふかし、慎重に軌道修正しながら、ゆっくりと小惑星に近づいてきた。航法灯をつけていないし、自分からはいっさい通信電波やレーダー電波を発していない。こちらもレーダーを使うわけにはいかないので、カメラの目だけが頼りである。
船のシルエットからすると、敵は〈ソードフィッシュ〉と同じく、揚陸強襲艦のようだった。厄介そうな相手だ。
〈ソードフィッシュ〉は船内の照明をすべて消し、不要な機器の使用を止め、電力消費を最小限に抑えて待機した。軍艦は優秀なセンサーを持っている。電子機器の発するほんの微弱な電波であっても、感知される危険があるのだ。
海賊船は小惑星に数十キロまで接近し、着陸態勢に入った。正面のディスプレイに、その姿が映し出された。〈ソードフィッシュ〉よりやや小型で、旧式艦のようだ。わき腹に書かれた船名まで読み取れる。
BLASPHEMATEUR……。
「〈ブラスフェマトゥール〉！　まさか!?」
ブレイドが叫んだ。みんなが振り返って彼を見た。ブレイドはまるで幽霊でも見たかのような表情をしている。
突然、海賊船の側面から、ぱっと光るものが発射された。ミサイルだ。
「見破られたぞ！　攻撃！」
ブレイドが命じるまでもなく、ＭＩＣＡが対空レーザーを発射していた。ミサイルははるか手前で砕け散る。しかし、すでに海賊船は次のミサイルを発射しながら、旋回運動を開始していた。小惑星の裏側に回りこみ、こちらの死角に入る気だ。
「全速後退！　亀裂の後ろから抜けるぞ！　対艦ミサイルを発射して牽制しろ！」
一瞬のうちに、ブレイドはいつもの的確な判断力を取り戻していた。〈ソードフィッシュ〉は自動追尾型の対艦ミサイルを続けて発射しながら、逆噴射をかけ、クレバスの中を奥に向かってバックしていった。小惑星の反対側に抜け、敵の先回りをしようというのだ。海賊船の発射したミサイルが亀裂の壁にぶつかり、派手に岩の破片をまき散らす。
ところが、クレバスから出てみると、海賊船の姿はどこにもない。こちらの意図を読んで、再びコースを変え、小惑星の表側に回りこんだのだ。
どうやら相手の指揮官もかなり優秀なようだった。

海賊船〈ブラスフェマトゥール〉

それはまるで西部劇の決闘のような戦いだった。
〈ソードフィッシュ〉と〈ブラスフェマトゥール〉は、幅50キロの小惑星を間にはさんで向かい合っていた。
この状態ではお互いにレーザーやビーム砲は使えない。ミサイルなら小惑星を迂回して撃つことができるが、どのみち対空レーザーで撃ち落とされてしまう。それにミサイルの数には限りがあるから、やたらに撃つわけにはいかない。
そうなると、小惑星のかげからひょいと顔を出し、レーザーやビームを撃っては、またすぐ隠れるという、消極的な戦いの繰り返しになる。戦いは長引きそうだった。
どちらも逃げるわけにいかなかった。相手に背を向けたらやられるからだ。
「クレイン！　キリ！　ヴィンド！　モジュールで小惑星に降下しろ！」
ブレイドは命じた。
「クレバスの中を通って、こっそり向こう側に出るんだ。敵艦のエンジンをミサイルで狙い撃ちしろ」
〈ソードフィッシュ〉のハンガーのハッチが開いた。傭兵たちは宇宙空間戦闘用のバーニアを装着したモジュールで、バラバラと小惑星に降下してゆき、クレバスの闇の中に姿を消した。
ブリッジに残った私は、なぜ海賊船の名を見て驚いたのか、とブレイドに尋ねた。彼はためらいがちに答えた。
「あれは……私の船だったんだ」
「ええ!?」
「もう15年も前のことだ。まだドニエプロフ大佐の部下になる前、私は〈ブラスフェマトゥール〉という揚陸艦のキャプテンをしていたことがあった。ある作戦の途中、〈ブラスフェマトゥール〉は無理なジャンプを強行して、行方不明になったんだ。乗組員は全員死亡したものとみなされ、その中の何人かはクローン再生された。もちろん、生まれ変わった私は、〈ブラスフェマトゥール〉に何が起こったか知らなかった……。
本当はみんな死んでいなかったんだ。〈ソードフィッシュ〉と同じように、〈ブラスフェマトゥール〉もジャンプ・ミスでここに飛ばされた。そして、トレーダー族の船を襲って食いつなぎながら、15年も生き続けてきたんだ……」
私は絶句した。「じゃあ……じゃあ、あの船の指揮官は……？」
「おそらく、私だ」
その時、通信機からあわただしい声が飛び出してきた。
「こちらクレイン！　敵の待ち伏せです！　敵もクレバスの中にモジュールをひそませていました！」
ブレイドは、バンッとパネルを叩いた。
「あいつめ！　私と同じことを考えたな！」
彼は何秒か黙りこみ、何か考えているようだった。それから彼は顔をあげ、ブリッジの中のクルーを見回して、きっぱりとした口調で言った。
「聞いた通りだ。敵にはへたな小細工は通用しない。考えることは同じだから、こっちの作戦はすべて気づかれてしまう。
しかし、指揮官の力量は同じでも、決定的にこっちに有利な点がある。それは船の性能だ。〈ブラスフェマトゥール〉はもともと旧式艦だし、15年間もまともにメンテナンスを受けていないから、そこらじゅうにガタがきているはずだ。そこにつけこむ。敵に無理な動きをさせて、自滅に追いこむんだ。
これより敵艦に接近する。ドッグファイト（空中戦）で仕留めるぞ！」
（以下次号）

メディアミクスインフォメーション

MEDIAMIX INFORMATION

RENO日本テレネットの新製品発表イベント「わくわくゲーム・フェスタ」開催

新たに「RENO日本テレネット」とブランド名を改めた日本テレネットが、新製品PRイベントを開催するぞ。

内容は新作ゲームの発表やゲームの実演コーナーなどのほか、極秘開発中ゲームの設定資料も大公開されちゃうのだ。また、ゲストとして島本須美さんや塩沢兼人さんなどの人気声優を迎え、サイン会も行われるよ。

いますぐ右の住所に応募して、招待状を手に入れよう！

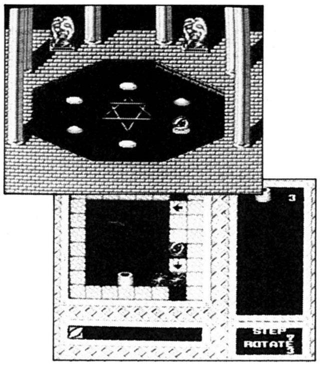
日時

期日　3月31日(日)～4月2日(火)
時間　AM10：00～PM18：00
ただし、4月2日の最終日のみ
PM17：00まで
会場　新宿MYCITY
(新宿ステーションビル)

招待状希望のあて先

〒162 東京都新宿区馬場下町
61K早稲田ビル5F
RENO日本テレネット宣伝企画部
※当日は招待状なしでも入場できますが、招待状持参の方には粗品がプレゼントされます。

ヒューマンクリエイティブスクール第1期生作品『エジプト』完成！



次世代のプログラマーを養成するために、ヒューマン㈱が開校した「ヒューマンクリエイティブスクール」。その第1期生が、在学中に制作した『エジプト』というPZGが、ファミコンのソフトとして発売されることになったんだ。ゲームはなんと108面まであり、エディットモードもついた本格派。6月発売予定。予価¥3,800。

春休みPCエンジンフェスティバル開催

3月31日（日）と4月1日（月）の2日間に、「大阪ビジネスパークNECショウルーム C&Cプラザ（大阪市中央区城見1―4―24)」で、PCエンジンのイベントが行なわれるぞ。内容は新作ソフトの体験コーナーやマルチプレイのコーナーなど、盛りだくさん。入場は無料だよ。くわしくは☎03-3464-2044、春休みPCエンジンフェスティバル事務局まで。

バーコードで遊ぶカードゲーム発売！

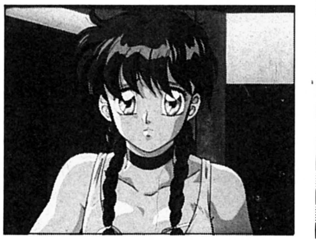
バーコードをカードに貼って戦う新感覚のゲームがこの「バーコードバトラー」だ。エポック社より3月上旬発売。¥6,800（税抜)。



メサイヤ&メディアリングのOVA「バーンナップ」

メサイヤとメディアリングが提携したOVA「バーンナップ」が3月21日に発売される。

ストーリーは、近未来の警察で活躍する3人娘が、メカを駆使してマフィアと戦うというもの。定価はビデオが¥9,800（税抜)。LDが¥7,800（税抜）で販売される。



RPGとカードゲーム好きのキミに贈るこの2冊

RPGカードゲームの作り方



カードゲームを作りたいという人にピッタリなのが本書。巻末にブランクカードもついているぞ。¥1,900（税込)。

テーブルトークRPG入門



テーブルトークRPGのすべてがわかる本。イラストも豊富。マイクロデザイン社より¥2,000（税込）で発売中。

OVA「魍魎戦記摩陀羅」製作発表会

㊛ファミコンで連載されたコミック「魍魎戦記摩陀羅」がOVA化されることは知ってるよね。その製作発表会が、監督のもりやまゆうじ氏や原作の田島昭宇氏などを迎えて、盛大に行われたのだ。ビデオの発売は、上巻が3月20日。定価¥9,800(税込)。



▶「ルナ・ヴァルガー」の秋津透先生、サイン会のお知らせ!!

3月2日(土) 15時より 広島県福山市の福山駅前キャスパ7F「啓文社キャスパ店」で秋津透先生のサイン会が開かれます。どうぞ、お集まりください。

Game Music おっかけ 最前線 第21回

もうすぐ春！ ポカポカ陽気の気持ちいい、小春日和の春ですよっ！ だけど、頭の中まで春になってしまうのは困りモノ。バキバキにイカしたGMを聴いて、頭の中をリフレッシュしちゃいま……いや、たまにはボ～ッとしてノンビリGMを聴くのもよいかもネ。

S.S.T.BANDのライブが決定したぞ！

GMバンドの王道を行く、S.S.T.BANDのライブが決定！ 昨年のGMフェスティバル以来のライブということでS.S.T.のメンバーはヤル気マンマン!! さらに激しいライブを展開してくれることだろう。

今回の「S.S.T.BAND Formula TOUR '91」は、東京[5/2(木)中野サンプラザホール]と大阪[5/4(土)大阪厚生年金中ホール]での公演が決定しているんだ。チケットの発売は3/10(日)から。くわしいことは下記に問い合わせてね。



◀今度のライブでは、どんなアレンジを聴かせてくれるのか!?

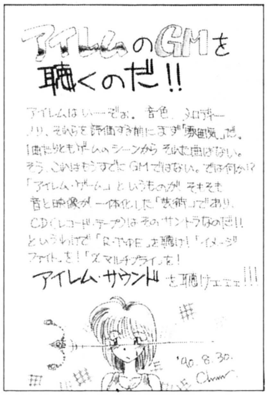
おたよりGO!GO!

今までなかなかできなかったけど、みなさんのおたよりを紹介する、GMファンの、GMファンによる、GMファンのためのコーナーです!! よろしくね。



◀東京都 MARI-HIMIKOさん

いつもステキなおたよりありがとう。最近のタイトーは『ガンフロンティア』がよいですね。今度、GMFの本見せてくださいね!!



▶愛知県 プリオシンくん

GMCDが57枚！ すごいコレクションの数ですね。コナミのディスクソフトはたしかに名曲ぞろい！ よいBGMに機種は関係ないのだ（笑）。

◀埼玉県 ちゅんくん

アイレムサウンドって、たしかにゲームにマッチしてるよね。残念なのが、効果音が派手すぎて、ゲーセンではBGMが聴き取りにくいのが……おしいッ！



PRESENT

今回のプレゼントはポニーキャニオン提供のZUNTATAテレカ＆S.S.T.BANDテレカを各5名様にプレゼントだいッ！ どちらのテレカが欲しいか、ちゃんと書いて送ってね。当選した人は家宝にするように！（笑）

各5名



◀サイフや手帳の中にしまっておけば、お守りにもなる!?

GM あらかると第17回

今月のオススメGMは、データイーストの快作『エドワード・ランディ』に決定！ 曲のほうは、GMというよりも映画音楽に近いノリで、いかにも「冒険100連発！」って感じの曲なんだ。『トリオTHEパンチ』との異色のカップリングでCD化されないかナ!?

おたより募集

このコーナーではGMファンのおたよりをお待ちしております。好きなGMやCD化希望、イラストなど、なんでもアリです。どしどし送ってくださいね！

GM CD CT 発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
2/21	サイトロン・ビデオゲーム・ミュージック年鑑1990（3枚組）	CD	ポニーキャニオン
2/21	シャドウ・ブレイン	CD	ポニーキャニオン
2/21	コナミ・ファミコン・メモリアル・ベストVOL3	CD	キングレコード
2/25	ピンクソックスON AIR	CD	ポリスター
3/5	摩陀羅（2枚組）	CD	キングレコード
3/15	パーフェクト・コレクション・イースIII（2枚組）	CD	キングレコード
3/21	ドラゴンセイバー（2枚組）	CD	ビクター
3/21	コラムス／コラムスII	CD	ポニーキャニオン
3/21	E.D.F.	CD	ポニーキャニオン
3/21	STREET FIGHTER II（2枚組）	CD	ポニーキャニオン
3/25	Xak II	CD	ポリスター
3/25	セガ・メガドライブ・ベスト	CD	ポリスター
4/5	ソリッドスネイクメタルギア2	CD	キングレコード
4/12	チェイスH.Q.／S.C.I.	CD	東芝EMI
4/12	夢幻戦士ヴァリスIII	CDG	東芝EMI
4/12	改造町人シュビビンマンI＆II	CD	東芝EMI
4/21	ビデオゲームグラフィティVol.7	CD	ビクター
5/5	コナミ・ゲームボーイ・ミュージック(仮)	CD	キングレコード
5/21	ウィザードリィ外伝I	CD	アポロン

おたより＆プレゼントのあて先／〒102 東京都千代田区九段南4－7－16 市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部「GM係」まで
S.S.T.BAND LIVEの問い合わせ／㈱グローバルエンタープライズ（東京・大阪ともに）☎03-3496-1341 ㈱スターライト（大阪のみ）☎06-533-6699

ゲームデザイナー
虎の穴
第9限目
人間性
ヒトをまとめ上げるのが仕事

LECTURED BY
植山幹郎
㈱ハドソン技術本部　第3開発課
ゲームディレクター

緊急アンケート

●あなたがこの講座の題材でとり上げてほしいゲームのジャンルは何ですか？（つまり、これから一緒に作っていきたいゲームのジャンルは何ですか）下のらんから適当な語句を選んでください。

［　A　］タイプの［　B　］ゲーム

Ⓐ	Ⓑ
横スクロール	シューティング
タテスクロール	アクション
3D	ロールプレイング
ナナメ上からのふかん	シミュレーション
その他	アドベンチャー
	スポーツ
	パズル
	その他

●あて先
㊋PCエンジン編集部「虎の穴アンケート」係
●しめ切り
3月15日（消印有効）
●お送りいただいた人の中から抽選で『ポピュラス』『アドベンチャーアイランド』を各5名様、計10名様にソフトをプレゼント！
㈱ハドソン提供）

先日、久しぶりに「海底二万哩」のビデオを見ました。もう37年前の作品ですが、ストーリーはもちろん、特撮の素晴らしさは何度見ても面白い映画です。ジュール・ヴェルヌの原作はいうに及ばず、ディズニーの映画作りの巧みさだと思います。実物大の大イカの模型を使った戦闘シーンは圧巻ですが、それ以上にノーチラス号のデザインは最高だと思います。この映画の特殊技術撮影は、今風のSFXとはいわずに特撮といった方が、職人臭さが出て私は好きです。このビデオを見ていてふと頭に浮かんだのは、いま巷で話題の「沈黙の艦隊」です。もしかしたら潜水艦ヤマトの原点は、この映画のノーチラス号ではないかと思いました。状況は違いますが、無敵に近い戦闘力を持った潜水艦と、個性的で魅力のある艦長とで作り出されるドラマ。相通じるものがあるような気がします。「ヤマト」といえばアニメの「宇宙戦艦ヤマト」を思い出します。あのアニメを見たとき私は、東宝映画の「海底軍艦」に登場する"轟天"のパクリだと直感しました。もちろん、轟天のもとになったのは、ノーチラス号だと私は思っています。本当にジュール・ヴェルヌという人はすごい人だと、つくづく感心してしまいます。と、オジサンのたわごとはこれくらいにして、今回は一番大切なお話をします。

すなわち、ゲームデザイナーは、ゲームも人もまとめなければならない、ということです。ゲームをまとめるというのは、たくさんのアイデアを具体化し、つじつま合わせをしながら、ゲームとして完成させることです。

通常1本のゲームを完成させるためには、メインプログラマーをはじめ、サブプログラマー、グラフィックデザイナー、サウンドプログラマーと、多くの人々が関わってプロジェクトチームを作ります。これらの人たちに直接、作業の指示をするのがゲームデザイナーの仕事です。プロジェクトの各担当者に対して、細かい作業を指示する仕様書を書きます。マイキャラの動きはこんなふうで、この敵キャラの動きはこうで、このステージの背景はこんな感じで、このときの音楽はパンクふうでとか、ゲーム全般のあるゆることを決めて指示するわけです。自分の頭の中にあるイメージを、他の人にわかるように紙に書きおこす作業も大変ですが、そのほかにもっと重要な仕事があります。それは納期の決定です。まずプロジェクトの各担当者の作業分担を決めて、それぞれの開発に必要と思われる開発日数を算出します。各担当者の作業に見合った開発日数から、プロジェクト全体の開発日数を割り出して、納期を決めるわけです。場合によってはキャラバンソフトのように、あらかじめ納期が決まっているものもあります。その場合は納期内に完成させるために、ゲーム本編の修正をしたり、イベントを削ったりしながらも、ゲーム自体のクオリティを落とさないように開発しなければなりません。これは経験を相当積まないとできない芸当で、修正が入るたびに作業分担を変更したり、スケジュールの調整をして、納期前に完成を目指します。こうなると悲惨を絵に描いたような状態で、納期の1、2か月前から鬼のような日々が続く、地獄のプロジェクトになります。以前お話しした『スーパースターソルジャー』のようになるわけです。

ゲームソフトを開発する人間にとって、納期は成長するプレッシャーです。納期が近づくにしたがって、ドンドン重くのしかかってきます。そしてほとんどの場合、プロジェクト全体がパニック状態になっていきます。そんな状態にならないためにも、プロジェクト全体の進行状態を、キチンと管理しなければなりません。ゲームデザイナーはプロジェク

ILLUSTRATED BY

富士　宏



ト全体を把握できる立場にいますので、各担当者の作業が予定通りに進行するように、開発工程の管理も行います。各担当者の開発日数に余裕を持たせて納期を決めても、足りなくなるのが現実です。すべての仕事を機械がやってくれるなら簡単なのですが、仕事をするのは人間ですから、なかなか予定通りに開発は進みません。各担当者の作業は、ゲームデザイナー仕様書をもとに行われますが、紙を渡せばすべて終わるわけではありません。ゲームソフトの開発は、人間対人間の仕事だからです。開発期間中はお互いに無理難題を言い合ったり、季節的なことで体調が悪くなったりと、いろいろなことがあります。チームの中には、夜にならないと本調子が出ないヤツとか、休み明けはボーッとしてるヤツとか、悩みまくってなかなか手が進まないヤツとか、さまざまな連中がいます。ゲームの工程管理もしなければなりませんが、人間の管理もしなければなりません。当然のことながら自分自身の管理がシッカリできなければ、他人の管理はできません。拝み倒したり、おだて上げたり、すかしたりして、プロジェクトをまとめるのがゲームデザイナーの一番大切な仕事です。

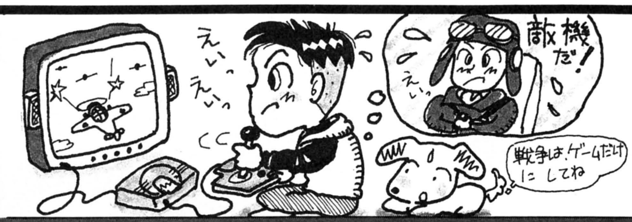
ゲームデザイナーが新人の場合は、人間の管理までできませんので、メインプログラマーとか、グラフィックデザイナーのチーフなどが肩代わりをします。確実に仕事をこなして、他の人から信頼されるようになって、ゲームも人もまとめられるようになったら一人前です。何をするにしても人間関係の基本は、人に好かれる人間です。いくらバリバリ仕事ができても、どんなに素晴らしいアイデアを持っていても、単なる変なヤツだったり、イヤミなヤツだったらダメです。人をまとめるためには、大勢の人と話ができて、キチンと自分の考えを話せる人間にならなければなりません。こんなふうに書くと、とてつもなく難しそうですが、それほどではありません。他人のことを考えられる人間になることです。人間は弱いもので、他人のことなんかそっちのけで、つい自分本位の勝手な行動をしてしまいます。常に他の人の意見を聞く耳を持ち、相手の立場を考えて、自分の意見は筋道を立ててわかりやすく話すように心掛けることです。そうすることによって、各担当者とのコミュニケーションも円滑になり、お互いに気心も知れ、その結果プロジェクト全体がまとまります。プロジェクトがまとまれば、良い仕事ができるようになります。ゲームデザイナーはプロジェクトの核であり、プロジェクトの命運を握っていることがおわかりいただけたと思います。なんか人生訓話みたいになってしまいましたが、なにごとにも日頃の努力が肝心です。みなさんも、ゲームも人もまとめられる人間を目指して、精進してください。

ところで、私の講座も次回でいよいよ終了となります。普通だったらここで、毎月原稿のしめ切りに追われる生活から抜け出せます、とか何とかいって終わるんですが、私は違います。一応講座の初級編は次回で終わりますが、今度は実践編を始めようと思います。まず、読者のみなさんから企画書を募集して、その中からターゲットのゲームを決定します。それから、必要なネタというかアイデアをみなさんから集めて、(勝)PCエンジンの誌上でゲームを１本作ってみようと思います。そのゲームがHuカードになって、世の中に出るかどうかは現在はまったくわかりません。しかし、読者のみなさんが盛り上げてくれたなら実現可能です。というわけでみなさん、企画書やおたよりを、(勝)PCエンジン編集部に送ってください。お待ちしております。

P CIA

PC Engine hardware Central Intelligence Agency

PC Engineハード中央情報局



イラスト／星野由美子

今回はゲームをプレイする際もっとも身近な周辺ハード、コントローラの特集だ。それといっしょに、GT用の特製バッテリーパックの製造レポートもやるぞ。

今回のPCIAはコントローラ特集だ!

コントローラの王様は、なんといってもジョイスティック

「ジョイスティックだとゲーセン感覚でプレイできるからいい」と言う人は多い。そんな人気のジョイスティックを、今回は主要な3＋1機種について比較してみた。

もっとも古くからあるターボスティックはスロー機能がない。レバーは大きく動かさなければならないし、斜めに入りにくいので、あまり使い勝手はよくなかった。

アスキースティックはターボスティックの機能すべてに加えてスロー機能を使える。使い勝手はかなりよいが、レバーがかたくて長時間使用していると手が疲れてくる。

XE-1PRO HEはアスキースティックの機能に加えてマルチタップが付いているし、本体が軽くて操作時の安定性にかける以外はもっとも使いやすかった。

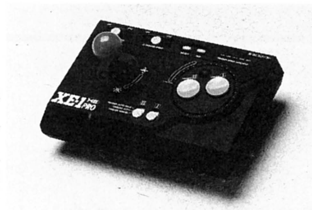
台湾のDAITOのジョイスティックは、機能はアスキースティックと同じでレバーが軽い。しかし、寿命が短くすぐに錆びる。



⬅艶消し黒で重量感のあるボディ。ほとんどすべての機能があるし、外見もなかなかカッコいいじゃない。



⬅もっとも早く出た純正品。スロー機能がないし、デザインも旧エンジンに合わせているからちょっとね。



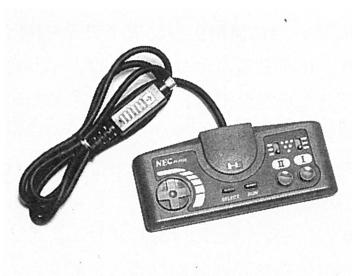
⬅エンジンの他にも各機種用が出ている。性能は最高だが、最近は品薄で入手しづらいようだ。

パッドも根強い人気があるぞ!

いまさらパッド？　という感じだけど、「俺はスティックよりもパッドの方が好きだぜ」と言う人も少なくない。そういえば、家庭用ゲーム機で標準パッドが連射機能付きというのはPCエンジンだけなんだよね。

ターボパッドはコアグラなどには標準で付いてくるから、持っている人は多い。連射速度は2段階でスロー機能がないなど、スペックではジョイスティックに劣っているが、私の使った感じでは（慣れもあるだろうが）もっとも使いやすかった。

アベニューパッドは、基本的にはターボパッドにスローなどを追加したものだが、サイズが大きく、若干持ちにくかった。また、ボタンの間が遠くなりゲームによっては同時に押すのがこころもち難しくなる場合もあるようだ。それ以外はおおむね良。



⬅これを見たことがない人は少ないだろう。機能は最少限だが、使い勝手はなかなかよいと思う。



⬅ちょっと見るとターボパッドと似ているが、ひとまわり大きいしボタン類が多い。ちょっと大味かな。

●コントローラ機種別機能一覧●

ジョイスティック

ターボスティック
定価6,800円。ターボ速度連続可変。スロー機能なし。

アスキースティック
定価5,900円。ターボ速度連続可変。スロー機能あり。

XE-1PRO HE
定価9,500円。ターボ速度連続可変。スロー機能あり。マルチタップ機能付き。

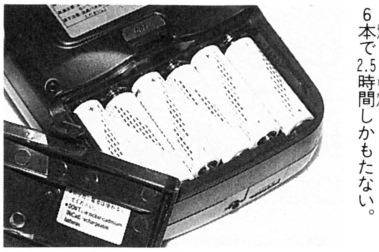
ジョイパッド

ターボパッド
標準装備。定価2,680円。ターボ速度2段階。スロー機能なし。

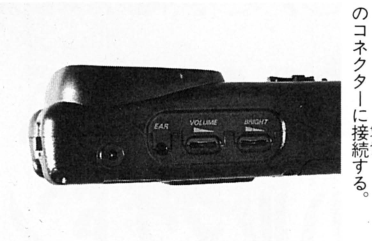
アベニューパッド
定価2,980円。ターボ速度2段階。スロー機能あり。第3ボタンでRUN/SELECT可。

ポータブル機の弱点、電池寿命を克服したぞ!!

特製バッテリーパックで、なんと12時間の連続使用が可能に!



⬆普通に使うと、単3アルカリ6本で2.5時間しかもたない。



⬆今回製作したパックは一番左のコネクターに接続する。

GTなどのポータブル機を使用するとき、どうにもやっかいなのが電池寿命だ。なんとかならないものかと考えた末、ACアダプター(DC7V)端子に自作の外部バッテリーを付けるというのを試してみた。その結果は◎！　というわけで、特製バッテリーパックを紹介しよう。

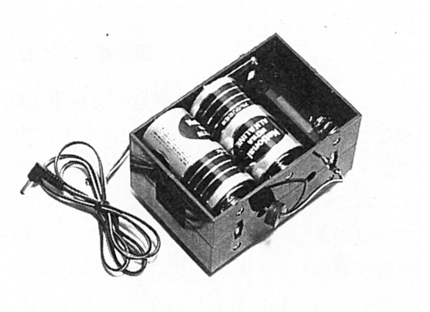
製作は簡単。単1電池6本用のケースの5本目のところに端子を付けて、そこにコネクターをハンダ付けするだけだ。外見に凝る人はアクリルケースなどに入れてみてもいいだろう。製作時間は3分ほどだった。

パーツに関する注意。単1×5本なんていうケースはないので6本用を使うわけだが、写真のタイプでないとうまく端子を付けることができない。本来ならばダミー電池(電池の形で陰極と陽極が導線でつながっているもの)を使用した方がいいのだが手に入らなかった。これが手に入るならば、どのようなタイプの6本用ケースを使用してもいい。それから、5本目のところに無理矢理付ける端子部分だけど、2㎜のボルトを使ってもまだ通らないときは千枚通しでグリグリして穴を大きくしよう。

このバッテリーパック、アルカリ単1で試してみたところ、12時間で画面が白っぽくなり始め、15時間でかなり白くなり、完全に止まったのは24時間後だった。アルカリ単3は2本で250円前後、アルカリ単1はその2倍弱だから金額的にもお得だね。あ、そうそう、使うときは電池を輪ゴムで固定しておくことを勧める。このケースはかなり電池が外れやすいみたいだ。

部品と値段

電池ケース(単1×6本)	450円
ボルト(2㎜×5㎜)・ラグナット	数円
スプリングワッシャー	数円×2
L型DCコネクター(内径1.2外径3.8)	170円
ハンダ少々	数円分
ゴムブッシュ	30円



⬆完成。勝手にくっつけたコネクターが唯一の工夫点。でも、いまいち美観に問題があるという説も。



⬆特製パックをGTに接続したところ。ちょっと重いけど、これで電池切れの心配は激減するぞ。

※この製作が原因で本体が故障しても、編集部では責任を負えませんので注意してください。

おたよりカムカム

ジャングル パラダイス

この前、下北沢の喫茶店で柄本明一家を見たぞ。子どもが柄本明そっくりで笑えたが、女の子までウリ2つなのはちょっと気の毒だった。さて、前フリはこのくらいにして本題に入る。まずは「コピ天」だ。

木村の乗った飛行機は、はたして無事にカナダへ着くか？

木村の イボンヌ コピ〜天国

うはははははは。じつは木村は、これからカナダへ行っちゃうのだ。もしも来月号、このコーナーがなくなってたら、木村の飛行機が落ちたと思って冥福を祈ってくれ。お香典を送ってくれてもいいぞ。な〜んて強がり言ってるけど……心配！

『ポピュラス』

フセインがポピュラスすれば、ハルマゲドン

今月の湾岸野郎

2000MAC

東京都　将門公

ほーんと、フセちゃんたら、暴れん坊将軍（あ、大統領だっけ？）で困っちゃうぜ。それにしても、あのフセインをネタにするだけでもアブナいのに、ペンネームで将門公を名乗るとは、恐れ多いヤツだ。タタリがあっても、わしゃ知らんぞ！　木村の飛行機が落ちたら、おめーのせいだかんなっ。ああ、でも、ホントに落ちたらどーしよ〜。

『バスティール』

ファラシア兄弟、ふたりは若いが、しらが頭。

今月の若年寄

1800MAC

東京都　スッポン

そーか、キミも気づいたか。木村もつねづね、ふたりの若シラガ頭が気になってたのだ。けっこう苦労の多い人生を送ってきたのだろーか？　ビゲン白髪染めでもプレゼントしたら、きっと喜ばれるぞ。

『アウトラン』

恐怖!?不死身カップル！

今月のタンバ

1500MAC

奈良県　イボンヌ123世

車が激突しよーが転倒しよーが、次の瞬間には元気に手を振って走りはじめる恐怖のカップル。たぶん、あいつらはすでに霊体なのである。一度、丹波哲郎氏に鑑定してもらうといいと思うぞ！

今月の女心　1000MAC

『桃太郎活劇』

ボスキャラよ、桃太郎にやられるのがイヤだったら、マトをはずせ。

埼玉県　正油戦隊キッコーマン

キッコーマンよ、おまえは「イヤよ、イヤよも好きのうち」とゆー格言(格言かぁ？　これ)を知らんのか。ボスキャラは、ホントはやられるのが好きなのだ。その女心（女じゃねーよ）が哀しいぜ！

今月の桃太郎性悪説　500MAC

『桃太郎伝説II』

なぜ愛と正義の子が、敵からお金をまきあげる？

埼玉県　実は悪魔の桃太郎

ほんとは桃太郎って、すっごい悪いヤツなのかもしれない。ザコキャラを経験値稼ぎに弱い者イジメするし、女風呂のぞくし……。無邪気なあの顔にだまされて、泣いた女は数知れずってかぁ？



今月の便所の恐怖　500MAC

『エルディス』

ラクガキから敵が出るなら、ベルリンはどうなるだろう。

東京都　ZAYBくるってる

ベルリンの壁もコワいが、しょせん外国だ。それより、駅の便所の壁のほうが、木村は心配だ。あんなスケベなラクガキだらけで、夜中にオ××コやチ×ポの怪物が出てきたら……コワいよ〜、ママ！

にがお絵コーナー



←埼玉県／見せられた少女　春は露出狂の季節だ。400MAC。



←群馬県／もよもと　命しらずのキミには500MACを贈る。



←福岡県／ゴキブリラーメン　鼻毛が男らしい。400MAC。



←大阪市／たろう・じろう・ふくろう　400MACをあげるよ。

おい、群馬県の“もよもと”、本気で木村のヨダレ入り特製チョコが欲しいのか？　冗談でそーゆーこと言ってると、ホントに送るぞ、このやろー！　去年だけでも、5人の死者と8人の食中毒者を出したとゆー、伝説のチョコだぞ。じつは木村自身ですら、コワくて食べたことがないのである。それでもいいなら送るから、保険に入って待ってろ！

こんなコピーはいらな〜〜い!!

今月のバカヤロは、埼玉県の“鉄アレー”。『改造町人シュビビンマン2　新たなる敵』のコピーが、どーして「おれのポコチンビンビンの2乗　新たなる処女」になるんだ！　シャレにすらなっとらんぞ！　100MACやるから、あんたは勝手にビンビンしてなさい。面倒見れんわ、もー。

今月のまとめ

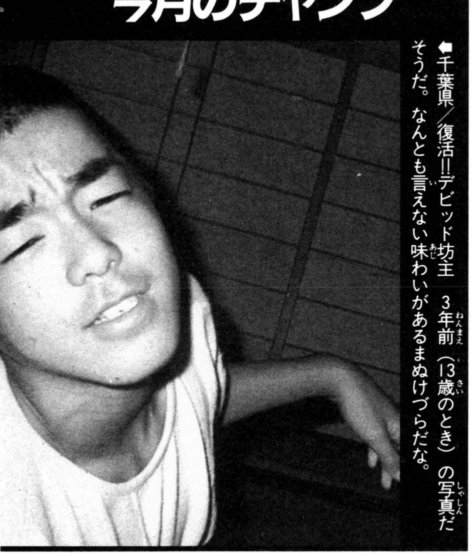
愛知県の“なんでも貸します近藤産興”の質問に答えよう。なぜ中村泰宏は、ウォルフ中村と名乗っているのか？　噂によると、ウォルフとは「ウォルフガング」の略だとか。だが真相は、ヤツが送り狼だからなのだ。女を送るフリして手ゴメにする、恐ろしい狼（ウォルフ）なのだ！



まぬけづらさんいらっしゃ〜い

あーあ、今月もこんなにバカづらが集まってるよ

今月のチャンプ



⬅千葉県／復活!!デビッド坊主　3年前（13歳のとき）の写真だそうだ。なんとも言えない味わいがあるまぬけづらだな。

さっそくチャンプの発表。"復活!!デビッド坊主"が送ってきた自分の写真だ。「鏡に向かってガンをたれてるところです。あまりにもキマッテルと自分に酔ってクラクラきているところを、兄に撮られてしまったのです」目つきといい、オデコのしわといい、体や手の状態といい、けっこうキテるよな。とくにせつない顔の表情が絶品である。クラクラ酔っているのがよ〜くわかるぞ！　1500MACを贈ろう。その他の人々もがんばってる。中でも"セクシーターザン"の送ってきた写真が好きだぜ。目つきがヘンだし、半開きの唇がセクシー（?）で魚みたい。もうひとつ、梶原泰弘の写真も目つきがいいぞ！　まだ若いのに、こんなクールな目つきしちゃって、そんなに食事がまずいのか？

お地蔵さんみたいな梶原と、魚みたいな"セクシーターザン"にはそれぞれ800MACを進呈。そして、残りの4名には500MACずつ送る。ところで、"ウニ"、本名が書いてないぞ。500MACが欲しけりゃ本名を連絡してきなさい。忘れん坊だな！

その他のまぬけづらさんたち



⬆福岡県／トォワー　弟の腹へったときの顔。

⬆福岡県／梶原泰弘　まずそうな顔してるな。

⬆埼玉県／ウニ　かわいいまぬけづらだ。

⬆愛知県／高橋竜太様　PNに様をつけるな！

⬆千葉県／セクシーターザン　学芸会の写真？

⬆東京都／ピッコロ大魔王　目がすわってる。

天声㊣珍語

四の五の言わずにとにかく読んでみてちょーよ!!



負けるも勝つもウンチだ〜い　意味／ウンチをふんばるようにがんばれば勝負が決まるということ。（千葉県／復活!!デビッド坊主）「運しだい」を「ウンチだ〜い」にしたところがスゴイぞ。500MACだ。

人生ラクダのりゃ苦はないさ　意味／人間何かにのってりゃ苦労しない。（神奈川県／ぱっぱらー）ちょっと苦しいダジャレだが、なかなかオモシロイ。500MAC進呈。

阪神半疑　意味／タイガースが優勝したことがあるなんて信じられないということ。（草加市／こねこねこのここのねこねこ）タイガースファンの気持ちをよく表しててヨイ！　が、長すぎるPNにはムカついたぜ。400MAC。

チリも積もればやまとちょうてい（大和朝廷）　意味／コツコツ努力しなきゃいけないということ。（群馬県／大橋健治郎）そうか、大和朝廷ってチリでできてるのか！　400MACを贈ろう。

陰毛も歩けば棒に当たる　意味／歩くと陰毛は棒によく当たるということ。（群馬県／球太郎）棒ってアレのことか？　400MAC。

口から屁をこく　意味／口がとてつもなく臭い奴のこと。（山梨県／ブドウ仙人）友だちにしたくない！　400MAC。

ヨガ夢中　意味／体が柔らかいこと。（栃木県／デスピエロ）キレイにまとめたな。400MACだ。

あて先

〒102 東京都千代田区九段南4−7−16 市ケ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部「いくパラ」○○係



イラスト／盛本康成、杉山真理

おたより募集中

フツーのおたよりやゲームに関するおたより、イラストなども募集する！　イラストは黒のペンやスミで描くこと。エンピツ描きや色つきはダメ。あと住所や名前（本名）は必ず書けよな!!

3月号のクイズ 当選者発表!!

3月号の答えは「春一番」。当選者は以下の5名です（敬称略）。沢水嘉貴（福岡県）、安井士郎（秋田県）、鹿島田素弘（千葉県）、久米俊之（大阪府）、照井通浩（岩手県）。おめでとう!!

The 2nd Anniversary マル勝PCエンジン

BIG（ビッグ）プレゼント 1月号（がつごう）当選者発表（とうせんしゃはっぴょう）

1.PCエンジンGT
佐藤陽治（三重県）

2.PCエンジンコア グラフィックス
小泉謙介（東京都）
市川浩史（千葉県）
辻慎一郎（東京都）
石倉基裕（東京都）
矢島健次（岡山県）

3.PCエンジンスーパー グラフィックス
棚倉和幸（兵庫県）
松本欽弥（北海道）
垣内茂伸（山口県）

4.PCエンジン ロムロム
永石浩輝（長崎県）

5.PCエンジン対応 サイバースティック
高野保之（宮城県）
北村将宏（愛知県）

6.最後の忍道
北見隆（新潟県）
新居達也（京都府）
中村智明（鹿児島県）
加藤大介（神奈川県）
中島則幸（三重県）
石原智之（神奈川県）
佐藤典孝（埼玉県）
北岡英晴（福井県）
金城聡彦（沖縄県）
山谷稔（新潟県）

7.イメージファイト
佐貫弘幸（島根県）
坂本貴弘（埼玉県）
奥村友洋（滋賀県）
竹花篤（長野県）
松本純一（福岡県）
根本幸男（栃木県）
片岡友和（高知県）
原英巳（岡山県）
高見忠幸（香川県）
横山直人（大分県）

8.ザ・プロ野球
寺坂光吉（大阪府）
吉田輝美（宮城県）
萩野篤史（神奈川県）
竹内賢（静岡県）
横山真二（兵庫県）

9.天聖龍
永尾英二郎（東京都）
阿部仁（群馬県）
鴨川貴基（長崎県）

10.ダライアスα
代田幸輝（千葉県）
丸山勇（茨城県）
今井将人（愛媛県）
杉本直人（愛媛県）
広川健一（島根県）
横田敏彦（高知県）
加藤申（神奈川県）
相川聖一（長崎県）
谷口誠（兵庫県）
門間貴洋（東京都）
斎藤慎一（秋田県）
渡部丈徳（山形県）
伊藤輝（神奈川県）
石井照正（北海道）
平林祐樹（千葉県）
吉岡格（埼玉県）
木村健一（茨城県）
山本晶雄（神奈川県）
岡山圭一（兵庫県）
石田誠（大阪府）
谷口智輝（兵庫県）
黒木豊和（宮崎県）
内田博（静岡県）
金沢茂（神奈川県）
村上健一（愛知県）
金田茂（北海道）
竹内敏夫（埼玉県）
嶋根貴広（千葉県）
上野力（新潟県）
田中祐介（神奈川県）

11.バットマン
永井秀彦（東京都）
林真之（愛知県）
佐々木真（秋田県）

12.麻雀悟空スペシャル
松崎雅文（長崎県）
あさのまさゆき（宮城県）
安福善行（広島県）

13.クラックス＋ Tシャツ
青山謙一（千葉県）
横山卓嗣（東京都）
境誠一（東京都）
市川幸成（愛知県）
中根和彦（愛知県）

14.サイバーナイト
光永栄治（山口県）
佐野彰（静岡県）
前出倫彦（北海道）
長野和夫（新潟県）
村上龍栄（秋田県）

15.ナグザット スタジアム
元藤巧一（富山県）
江間一晴（静岡県）
水上恪（愛知県）
片山勝博（兵庫県）
石川智也（兵庫県）

16.メルヘンメイズ
金井謙次（山口県）
川上正治（青森県）
北川智広（兵庫県）

17.F1サーカス
久保友博（福岡県）
歌津正美（宮崎県）
庭田紀之（宮崎県）
小倉康広（愛知県）
渡辺千晃（広島県）

18.デコボコ伝説
瀬戸井晋（埼玉県）
小野勝（北海道）
河場研司（兵庫県）
川上猛（千葉県）
高橋秀明（千葉県）

19.レギオン
荒木貴郎（東京都）
岸本洋（福井県）
井場秀樹（奈良県）
石見謙次郎（埼玉県）
地内正嗣（熊本県）

20.イースIII
阪口新二（大阪府）
江口寿雄（愛知県）
三宅亮（静岡県）
別所俊明（岐阜県）
芝康成（大阪府）

21.ボンバーマン
小笠原修裕（宮城県）
板岡康雄（広島県）
河野順（埼玉県）
亀甲純一（大阪府）
吉田寿幸（北海道）

22.桃太郎伝説II
鬼頭辰巳（岐阜県）
川上慎太郎（広島県）
石井秀征（広島県）
谷本学也（岡山県）
谷川典之（大阪府）

23.ダイハード
小川純一（東京都）
志賀宏一（神奈川県）
伊藤成典（大阪府）

24.トイ・ショップ・ボーイズ
和田裕之（岐阜県）
板倉吉典（岩手県）
里るみ子（奈良県）
星田龍介（新潟県）
高橋吉尚（福岡県）

25.ラビオレプス スペシャル
佐々木貴之（愛知県）
楢舘賢治（青森県）
山田嘉雄（愛知県）

26.はにい いんざ すかい
小川恵市（京都府）
涌井孝雄（新潟県）
高山典昭（東京都）

27.はにい おんざ ろおど
田口明生（山形県）
三原立（広島県）
箕浦貴範（愛知県）

28.ゴモラスピード
谷直史（愛知県）
石川和弘（東京都）
下野慶幸（大阪府）
竹本浩司（熊本県）
岡村雄一（熊本県）

29.『迷宮島SP』 ぬいぐるみ
森美木（大阪府）
ほか9名

30.『TONMA』CD
石塚吉国（千葉県）
梅沢伸隆（埼玉県）
丹羽裕紀（神奈川県）
平原武仁（沖縄県）
篠原康彦（愛知県）
ほか5名

31.『SHINOBI』 テレカ
野沢秀幸（東京都）
吉田浩幸（東京都）
後藤史生（岐阜県）
星野敦（群馬県）
芳村明弘（山口県）

32.4色ボールペン
阿部重人（北海道）
佐藤浩充（岡山県）
ほか3名

33.「ゆうゆ」トランプ
太平光嗣（埼玉県）
蒲生英樹（千葉県）
小林真樹（鳥取県）
横山宣弘（東京都）
前田真紀（群馬県）

34.ZUNTATA ステッカー
藤田浩一（兵庫県）
岩本和樹（神奈川県）
高橋誠一（神奈川県）
長屋浩嗣（岐阜県）
二村吉彦（大分県）
早川直人（千葉県）
ほか4名

35.『ヴァリスIII』 攻略ビデオ
上西慶和（福岡県）
長谷川峻（大阪府）
高木清彦（愛知県）
山下洋平（福岡県）
河田將志（岐阜県）

36.『F1サーカス』 テレカ
森広達夫（島根県）
津田秀之（滋賀県）
石原孝宏（群馬県）
菅野勝衛（福島県）
浜名善仁（兵庫県）

37.『アヴェンジャー』 ビデオ
蓮尾俊一（千葉県）
ほか4名

38.『デコボコ伝説』 ボールペン
山崎幸生（静岡県）
竹野貴典（栃木県）
戸部淳（高知県）
辻孝昌（京都府）
ほか26名

39.『バスティール』 バッジ
通山秀樹（愛知県）
嘉儀知実（島根県）
ほか8名

40.『バスティール』 ビデオ
加納篤史（愛知県）
赤間大助（東京都）
武田勝（埼玉県）
柿剛志（京都府）
中優（大阪府）

41.『麻雀学園』 おまけビデオ
田中信也（愛媛県）
熊谷正栄（新潟県）
松田稔（長崎県）
細村修（埼玉県）
大庭聖郎（福岡県）
田中重一（埼玉県）
久保圭司（広島県）
狩野幸仁（静岡県）
大宅教史（北海道）
安西通晃（埼玉県）

42.USAGI ぬいぐるみ
美馬英二（愛知県）
長谷川善幸（千葉県）
西川正紀（大阪府）

43.マイクロキャビン Tシャツ
塚本忍（福岡県）
中村一彦（神奈川県）
村津速人（兵庫県）

44.『サーク』下じき
加納秀範（宮城県）
杉山愛郎（千葉県）
水口孝（三重県）
岩川勝（神奈川県）
山元宣政（岡山県）

45.『サーク』 ステッカー
中野公平（愛知県）
吉田英明（愛知県）
金沢宏明（岩手県）
ほか2名

46.『シュビ2』 ポスター
千葉幸也（東京都）
酒井享（滋賀県）
岡田浩治（東京都）
熊坂輝和（神奈川県）
東家秀作（愛媛県）

47.『らんま1／2』 ポスター
川上光彦（広島県）
金沢淳（東京都）
井東元隆（神奈川県）
斎藤篤（福島県）
松本淳（埼玉県）

48.『シュビ2』 ポップ
木原浩司（岡山県）
宮木浩年（京都府）
荒井俊孝（愛知県）
榎本信祐（東京都）
中西茂行（福井県）

49.『らんま1／2』 ポップ
鳥越慎一郎（愛知県）
楠田篤史（大阪府）
中村太（石川県）
吉田龍（茨城県）
横山浩司（東京都）

50.『シュビ2』 キーホルダー
前田守邦（鳥取県）
稲崎公一（静岡県）
宮野光能（大分県）
佐藤麻美（埼玉県）
小路島幸弘（長崎県）

51.サイバー風鈴
西川智晃（千葉県）
西年田清文（三重県）
小川大輔（広島県）
ほか2名

52.『ブライ』バッジ
佐藤加奈（宮城県）
里見弘樹（鳥取県）
与田真二（長野県）
ほか37名

53.『ブライ』 メモパッド
中村正史（京都府）
ほか9名

54.「ミス・リリア」 サイン
野田輝弘（埼玉県）
斎藤正（山梨県）
大里大（青森県）
小笠原学（愛知県）
榊原理人（静岡県）

55.「ヤコペッティ」 テレカ
竹島雅彦（千葉県）
高木幸博（北海道）
坂井博（新潟県）
伊藤貴弘（愛知県）
松川義行（新潟県）
間垣介（新潟県）
関根明夫（埼玉県）
春日井孝司（愛知県）
今北洋司（大阪府）
白井敦（愛知県）
ほか40名

56. PCテレカA
奥山勝晃（埼玉県）
塩川貴宏（愛知県）
中村雅昭（兵庫県）
根岸政憲（埼玉県）
小林政夫（愛知県）
桑原武男（東京都）
村上雄一郎（千葉県）
赤城健治（神奈川県）
増田敦行（愛知県）
田島武士（愛知県）
ほか40名

57. PCテレカB
竹内健一（千葉県）
堤久英（新潟県）
東出順一（岐阜県）
吉田憲裕（岩手県）
中川広次（千葉県）
沖山賢吾（東京都）
森川利雄（神奈川県）
宮内功（東京都）
武井正臣（神奈川県）
津野武士（神奈川県）
ほか40名

58. PCテレカC
大見真一（千葉県）
日吉真（北海道）
若山竜也（岐阜県）
木村恒徳（三重県）
朝日高史（大阪府）
行宗晃尚（広島県）
長谷川智康（新潟県）
市川義之（千葉県）
永井敦士（埼玉県）
田中博（福岡県）
ほか40名

59. PCシャープペン
井上真央（広島県）
越川真実（千葉県）
金子優一（群馬県）
大山勝次（大阪府）
玄洛松（東京都）
安達謙之介（秋田県）
小林洋之（千葉県）
中原裕二（宮城県）
太田勝久（栃木県）
山神賢治（千葉県）
ほか654名

60.トンキンハウス テレカ
寺島文彦（東京都）
ほか4名

61.トンキンハウス シャープペン
名取賢治（福岡県）
松本祐二（千葉県）
ほか3名

62.ナムコ メモ
田口守（滋賀県）
加藤友昭（鳥取県）
ほか3名

63.ナムコット紙袋
平正時（東京都）
蟹谷昌弘（京都府）
近俊宏（新潟県）
坂本雅也（埼玉県）
久畑勝（群馬県）
今井大（福島県）
ほか5名

64.ユニ・ポスト ミニ黒板
鈴木真二（栃木県）
水野昌志（東京都）
ほか3名

65.ユニ・ポスト レザー巾着
甲斐和成（愛知県）
大沢英之（東京都）
ほか3名

66.ユニ・ポスト 文具セット
角井健治（島根県）
伊東敏夫（京都府）
ほか3名

67.ユニ・ポスト おしゃべり電卓
村井毅（京都府）
梨本勝（千葉県）
ほか3名

68.ユニ・ポスト BIGスコープ
田中広宣（兵庫県）
中谷勝忠（奈良県）
山田祐三（埼玉県）
福島秀之（兵庫県）
竹内仁（愛知県）

69.ライトスタッフ ブルゾン
滝寛希（大阪府）
松原徹（大阪府）
芦原秀幸（山口県）

★商品の発送には4月いっぱいかかる見込みです。また発表できなかった方は、商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。



イラスト／今わ野Q太郎



寒さも吹き飛ばす裏技33本!!

今月も話題作『カダッシュ』の超大技4本大公開や、あの『桃太郎伝説Ⅱ』の裏技7本特集、『オーバーライド』の大技3本立てなど、大技ぞろいの内容でこれさえあれば春はもうすぐ！

マークの見方

特上	3000MAC	5000円
松	2500MAC	4000円
竹	2000MAC	3000円
梅	1500MAC	2000円
草	1000MAC	1000円
雑草（おこぼれ技）	500MAC	500円

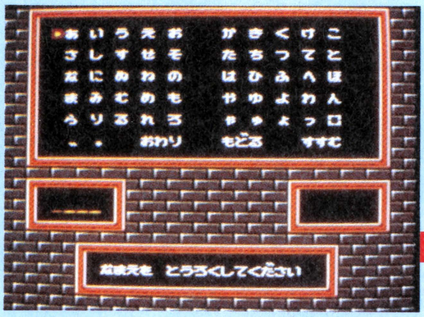
話題作『カダッシュ』の



最高レベルで好きな面からプレイできるぞっ

大阪府　石本知宏くん／愛知県　河村直也くん

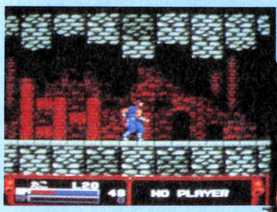
次の名前を入れてね



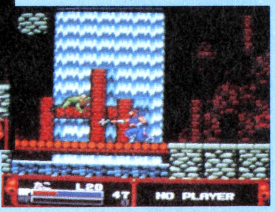
⬆右の名前を入力して好きな面からプレイ！

なまえ	面
たこ	2面
ちょびん	3面
りんりん	4面

主人公の名前を入力するときに、右の名前を入力すると、それぞれの面を最高レベルのキャラクターでプレイできるぞ。2人同時プレイの場合は、どちらか一方がプレイしたい面の名前を入力すればOK。経験値かせぎがいらないスピーディーな展開が楽しめるぞ！



⬆2面からスタート。最高レベルってのがポイント高いッ！



⬇お金をかせいだら町で体力回復。ブルーキーも忘れずに！



⬆3面からスタート。このこり体力だとすこし。



⬅魔法使いなら最強の呪文が使えるぞ。



⬅このこり体力、装備で4面というのは……。



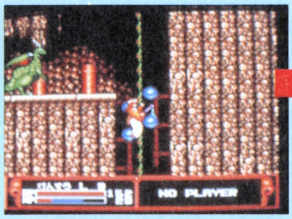
⬆わーッ、もうダメッ！

おこぼれ技　桃太郎伝説Ⅱ　“しらべる”を使わなくても、つづらを開けられる技だ。やり方はとても簡単。画面上につづらが入っていたらパッドの①を押すのだ。すると、つづらのふたが開いているように見える。ただし、中身はもらえないぞ。

松 隠しアイテムでライフMAX&大金持ち！

埼玉県　岡部修英くん／宮城県　佐藤浩くん

4面でサーペットが出てくるエリアのツタを登り、右側のカベ(写真参照)にジャンプすると、カベの中に入れるぞ。カベの中の扉へ入ると宝箱があり、中にはアミュレット・オブ・ドラゴンというアイテムがあるんだ。取れば所持金が最高になるぞ。また、"地上から逃げのびた人々の隠れ家"の近くにある炎の池の下には、命の鐘があり、取った後に画面をスクロールさせれば、何度でも取れるぞ。



⬆犬の右側にあるツタを登り、この位置でジャンプ。サーペットには要注意。



⬆カベの中にある扉に入るんだ。

⬇扉を抜けると、炎の中に宝箱が！ダメージを覚悟して取りにいこう。

⬇アミュレット・オブ・ドラゴンは65535ゴールドのお金になるのだ。





➡隠れ家の入り口の前。ココで方向キーの右を押すと……!?


⬆カベの中に入ることができるんだ。

⬇宝箱発見！　中身は命の鐘だ。



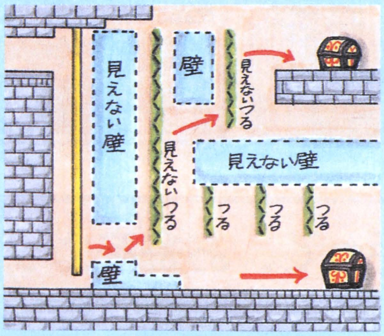
➡命の鐘はライフの最大値がふえるアイテムだ。画面スクロールで何度でも取れるぞ！

超大技を一挙に大公開!!

松 最終面の隠しアイテム

神奈川県　松本崇博くん

サララ姫を助けた後、ツタを降りていく所があるけど、右側の空間には見えないカベとツタがあり、画面の右上にエリクサー、右下に命の鐘の入った宝箱があるんだ。イラストを参考に取りにいこう。





⬆見えないツタを移動。命の鐘はともかく、エリクサーはなんとしても手に入れたい！



⬅頭上の宝箱にはエリクサーが。

➡ほっほっ。やっと手に入る！

イラスト／星野由美子

梅 僧侶ならではの特殊攻撃

岡山県　Mr.ポポくん

僧侶の武器・フレイムは攻撃するとムチのようにのびるよね。このときに、方向キーを左右に激しく動かすと、両サイド同時に攻撃できるんだ。敵に挟まれたときには、この技を使うと楽だぞ。戦士や魔法使いでもこの技は使えるけど、攻撃範囲が僧侶より小さくて、キツイのだ。



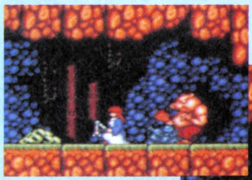
⬆これはノーマルな攻撃。後ろがノーガード。

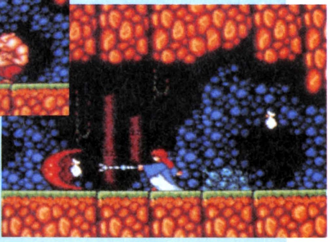
左右同時攻撃だ！



➡Ⅱを押したら方向キーを左右にガチャガチャ！　左右同時攻撃だ。

⬅たとえばオークとスライムに囲まれても……。




➡この技を使えば楽勝なのだ。僧侶でプレイする人は覚えて損のない技だぞ。

おこぼれ技　桃太郎伝説Ⅱ　初めてうらしまの村へ入ったとき、村人はみんな老人になっていてロクにメッセージも聞けなかった。けれど、桃太郎が村人に"ほうひの術"を使うと、村人は「くさいですよ。ももたろうさん」としゃべりだすのだ。

一挙にドバッ！っと『桃伝II』

おとものサルの最後の能力は"きんとうん"

福岡県　山川主久くん

桃太郎がいくらレベルアップしても、なかなかサルが最後の能力を使えるようにならない！　という人は、ほかけ船が入手できたらさっそく、はなさかの村の西に浮かぶ小島へ行ってみよう。

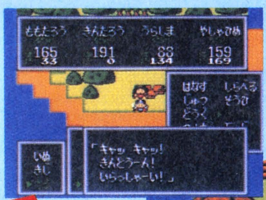
じつはこの最後の能力の"きんとうん"は、この小島へ行って初めて使えるようになるんだ。どこへでも飛んでいけるので、とても便利だぞ。



⬇この小島のこと、気になってる人もいるんじゃない？

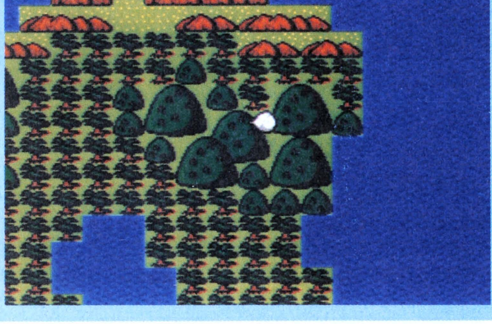


⬅島の中に入ると、どことなく仙人に似たおじいさんが。



⬅呼べばすぐに飛んでくる。

どこへでもひとっ飛び



➡"きんとうん"はスピードが速いうえ、船と同様敵にあわずに移動できる。

"おつかい"の値段が1/10になる、あこぎやの怪!?

福岡県　一攫千金くん

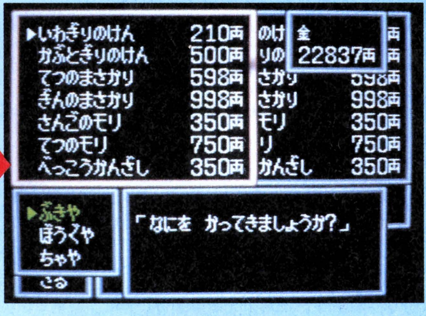
あこぎやで、イヌに"おつかい"をさせてみよう。すると、買ってこさせるアイテムの値段がすべて1/10になっているぞ。しかし注意！　実際に払うお金はもとのまま!!



⬆けっこう重宝する、レンタルショップあこぎ。

⬇この店の中でイヌに"おつかい"をさせると、ア〜ラ不思議！





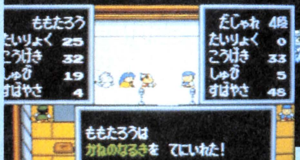
⬅値段が1/10に！　けれど、イヌはしっかりもとの金額を払ってくる…。

"かねのなるき"を有効に使って、お金をガッポリ！

青森県　佐々木MASAくん

"かねのなるき"は、敵を倒したときに入るお金が倍になるアイテム。これをお金を盗んだクロガッパに使おう。そのあとで倒せば、盗まれたお金まで倍になって戻ってくるぞ。

⬇"かねのなるき"は、ほほえみの村などで入手できるぞ。





⬆コイツが、遠慮なしに大金を盗んでいくクロガッパ。

⬇アイテムを使ったあとは、タップリ盗ませておいてから叩きのめせ！　ただし、逃げられないように!!



うまく利用してお金ガッポリ！

桃太郎伝説II　まいたん仙人は、やしゃ姫にエッチなことをいわせようとする。そこで、"まいたんせんにんのばかやろー"と入力してみよう。仙人は怒りもせず、ちゃんと仙術を授けてくれるのだ。

の裏技を大公開だ!!

お店の外をどこでも自由に歩こう！

栃木県　ワルガキくん

宿屋や茶店、兵具店などお店の中で、イヌに"ていさつ"をさせてみよう。

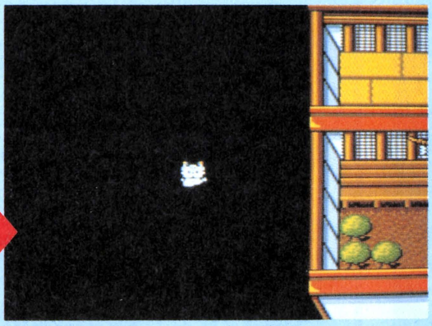
すると、お店の外の黒い部分を自由に歩くことができるのだ。



⬆お店なら、どこででも使える技なのだ。神社の中だって大丈夫。

⬇イヌに"ていさつ"させる。するといつものように、イヌだけがあちこち動きまわる。





⬆お店の外へ出てみると、なんと外でもこんなところへ出てしまった！　①を押せばもとに戻れるぞ。

どこでもていさつ！

ほかけ船を使って海の上を歩こう！

神奈川県　保田真吾くん

海の上を歩くことができるワザが見つかったぞ。右のような方法で、移動できるのだ。ただし、進める距離は短い。先へ行きすぎるとほかけ船に乗り込むのだ。



⬆ほかけ船で毒の沼に上陸。そのまますぐに船に戻ると、船と重なってしまう。



⬆船と重なったら"おりひめのふえ"を使おう。すると、ほかけ船は桃太郎たちの前に移動するのだ。

あれっ、落ちないぞ

⬇これを繰り返していけば、海の上を移動できるのだ。けれど、あまり長くは進めないぞ。



お花畑で体力を回復！

広島県　たかちゃんくん

このゲームは宿屋以外にも、いろんな体力回復ポイントがある。たとえばウシだったり、仙人の家だったり…。そしてきぼうの都では、お花畑で体力を回復されるんだ。



⬆きぼうの都に入って東にある、このお花畑。この写真の位置を調べると、体力が回復するのだ。

"ろっかくの術"の消費技値が"1"

東京都　超音速くん

"ろっかくの術"は強力だけど、技値の消費が激しい。しかし、この方法を使うと"技値"がたった1ですむぞ。やり方は、桃太郎を最高の60段まで成長させるだけ。



⬅桃太郎を60段にするのは、過酷な道のり。だけど一度は挑戦してみたい。



➡これだけ技値があったら、"ろっかくの術"を連発して簡単にじごく王を倒せるぞ。

おこぼれ技　桃太郎伝説II　おともののイヌに地面を掘らせると、ときどき毒の沼が出てくる。しかし、この沼では、「ももたろうは10のダメージをうけた」と表示されるのに、桃太郎の体力が10以下でも、1だけ残してやられないのだ。

『オーバーライド』大技3本立て!!



無敵、無敵、無敵てきテキ無敵コマンド♪

千葉県　山内淳くん

タイトル画面でリセットを10回以上かけてからゲームスタート。次にオープニングのデモ画面でコマンドを入力すると、自機が無敵になるぞ。先月号で紹介した面セレクトと併用できるので、無敵で最終面からプレイすることもできるんだ。う～ん、いたれりつくせり。

コマンド
リセットを10回以上かける

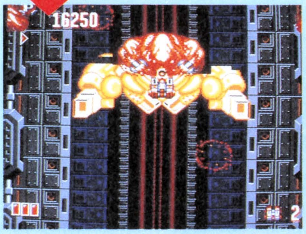


コマンド
セレクト、Ⅰ、Ⅱ、ランを押し続ける

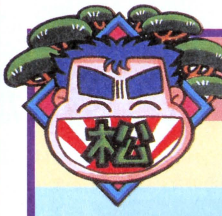


使用上の注意を読んでお使いください

⬆無敵。う～む、このテの技はクリアしてから試してほしいなぁ。むむう～。



⬅リセット後、右下、セレクト、Ⅰ、Ⅱを押しながらランを押し続ければ無敵で最終面。



いきなりエンディングが拝めてしまうのです

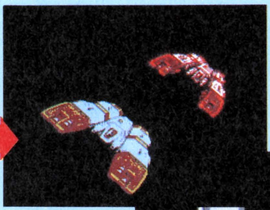
大阪府　金村剛くん

どうしてもエンディングが見たいッ！　今すぐ見ないと死んでしまうッ！　と、お嘆きの貴兄に、このいきなりエンディング技を捧ぐ。



⬆まずリセットを10回以上かけてから、右のコマンドを入力するんだ。

コマンド
方向キーの左上、セレクト、Ⅰ、Ⅱを押しながらラン



⬅バッバ～ンと、いきなりエンディングが始まるぞっ。



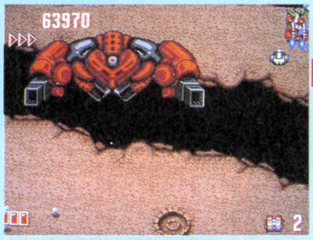
➡やっぱり、エンディングってのは自力でクリアして見るからこそ、価値があるもので…。



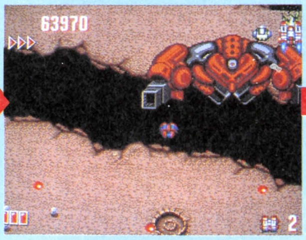
1面ボス・クバルクの安全地帯だっ！

秋田県　小野智則くん

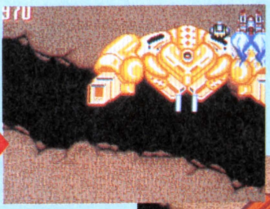
1面ボス・クバルクが出現する前に、画面の右上をキープしようあとはこの位置でBFをふかせば楽勝だ。



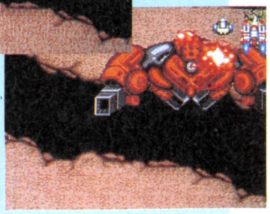
⬆ボス出現前に画面の右上へ行こう。ボスが攻撃してからでは遅いぞ。



⬆あとはその場でⅠを連打してバックファイヤー攻撃！　オプション兵器で同時に攻撃するのもナイスだぞ。



⬅あともうすこしで倒せる。ひたすらふかしまくろう。



➡勝ち！　しかしまぁ、こんな安全地帯よく見つけたもんだね。う～む、感心感心。

桃太郎伝説Ⅱ　希望と絶望の大地のあぶくま洞の中にある“ひかりごけ”。これをでかたろうの協力で入手したら、もう一度その場所を調べてみよう。すると、今取ったばかりの“ひかりごけ”が、もう1つ取れるのだ。

特上

ジャッキーチェン

山口県　中村大介くん

面セレクトで好きな面からプレイしましょ

ちょっと手強いアクションゲーム『ジャッキーチェン』の面セレクト技が発見されたぞ。タイトル画面で右のコマンドを入力して、面セレクト画面が出ればOKだ。方向キーで、プレイしたい面を選んで、ランでスタートしよう。



コマンド

上、下、左、右、
上、下、左、右、
Ⅱ、と押し、
セレクトを押しながらラン

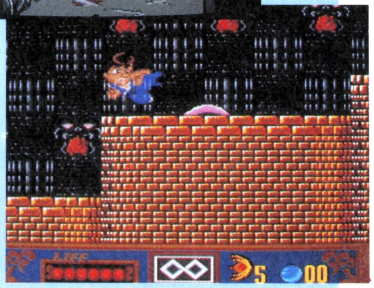
1面から5面まで、自由にセレクトできるぞ



⬆この画面が出ればＯＫだよ。コマンドの入力判定はかなりシビア。すばやく、あわてず、確実に入力しよう。



⬅5面をセレクト。マップ上を歩くジャッキーがカワイい。



➡クリアに時間がかかるゲームだけに、面セレクトはありがたい。

ケケ

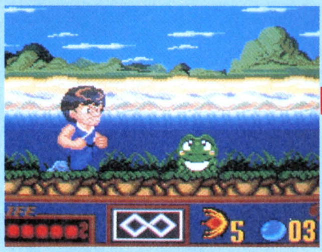
ジャッキーチェン

東京都　佐藤健治くん

アイテムガエルでアイテムチェンジ!?

アイテムガエルの出したアイテムが気にいらない場合、一度カエルに食べさせてからふたたび攻撃すると違うアイテムに。

⬇出たなアイテムガエル！　アイテムを置いていってもらおーか！





⬆アイテムガエルをバシッと攻撃。うーん、他のアイテムがほしいな……。

⬇そんなときは、アイテムをカエルに食べさせちゃえ！　そしてふたたび攻撃！





⬆ほ〜ら、アイテムが変わった。これは使えるぞっ。

ケケ

不思議の夢のアリス

石川県　竹田一くん

マジックの本がフル装備になるよっ！

１面からマジックの本がフル装備になるコマンドを紹介しよう。このコマンドを使えば、ジャンジャン魔法が使えるから、すこしは楽だぞ。



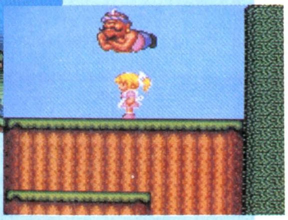
⬆タイトル画面でコマンドを入力。「ピョロン」と音が鳴れば成功だよ。

コマンド

右、左、左、Ⅱ、
セレクト、Ⅱ、
上、Ⅱと押す



⬆ほら、マジックの本がこんなにいっぱい！　マジックパワーも最大だよ。



⬇魔神召喚！　１面からこんなにゴージャスな魔法が使えるのダ。

おこぼれ技

桃太郎伝説Ⅱ　じごく王の居場所に通じる、大きなダンジョンがある。ここには氷が張っているフロアがあるので、そこでイヌにていさつさせるのだ。すると、イヌは方向キーの逆へ進み、氷のないところでも逆のままになるのだ。

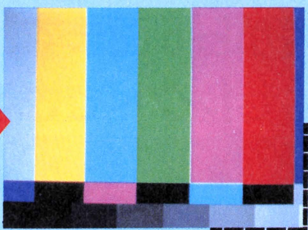
サンダーブレード

東京都　難波田憲道くん

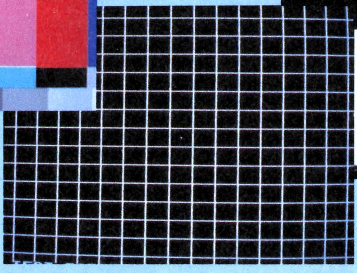
カラーテスト&方眼画面&白黒テスト

『サンダーブレード』で、TVのカラーテストができちゃうぞ。ランとセレクトを押しながら、電源を入れればOKだ。カラーテスト画面で①を押すと、方眼画面と白黒テストが楽しめる(?)ぞ。

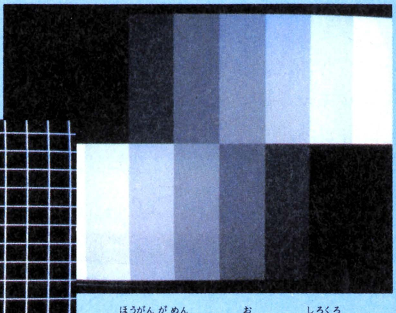
コマンド
セレクト、ランを押しながら電源を入れる



⬅これがウワサのカラーテスト画面だーッ！　なんてサイケ。



➡カラーテストで①を押すと、方眼画面になる。いったい、なんなんだコレは。グラフィックエディタ？



⬆方眼画面で①を押すと、白黒テスト画面に。なんだかな〜。

チャンピオンレスラー

茨城県　栽培ナイトくん

新・オレ様は強い！　フルパワーで完全勝利!!

先月号で紹介したフルパワー技の改訂版を紹介しよう。試合中にこのコマンドを入力すると、方向キーを動かさなくても、つねにフルパワーの状態で戦えるんだ。だけど、このコマンドは4試合目以降は使えないヨ。

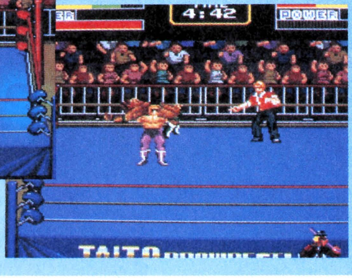


⬆ゴングが鳴って試合開始！　さあ、コマンドを入力しよう。

コマンド
セレクトを30回以上押す



⬆セレクト連打でフルパワーッ！　オラオラオラオラ！　どこからでもかかってきやがれってンだ！



⬇カナディアンバックブリーカー！　このフルパワー技で基本的な技のかけ方やタイミングをマスターしよう。

クロスワイバー

字がさかさまになる

山梨県　田斉健輔くん

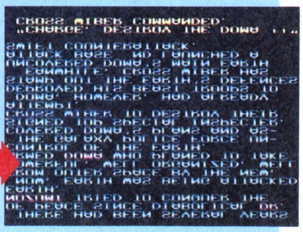
コマンドを入力してゲームスタートすると、プロローグの英文がさかさまになってしまうんだ。これじゃぜんぜん読めないよォ〜。



⬅タイトルでコマンド入力。

コマンド
Ⅰ、Ⅱを押しながらラン

この技の意味するモノは……？

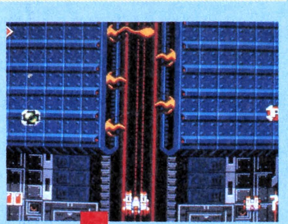


オーバーライド

電磁バリアの安全地帯

東京都　瑞原螢くん

最終面のボス前の電磁バリアは、画面中央の一番下に位置していればノーダメージで抜けられるんだ。ただし、ザコには気をつけよう。



⬅ザコをかたづけたら、この位置でスクロールに身をまかせよう。



⬅ヘタに動くとキケンだぞっ！



⬇無事、電磁バリアを突破。本当の戦いはこれからだ。

桃太郎伝説II　"きんとうん"を使った技だぞ。まず、"きんとうん"に乗って氷雪地帯を飛んでみよう。そしてそのまま、海やフィールド上を飛んでいくのだ。すると、その場所に降るはずのない雪がチラチラ舞っているのだ。

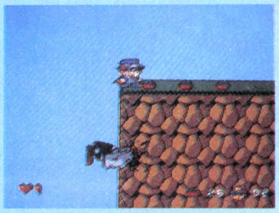
ケ

魔界プリンス　どらぼっちゃん

愛知県　太田力資くん

1面で1UPとライフ回復を発見したぞ！

1面の中ボスの所へ行く途中に、行き止まりの所があるよね。でも、そこで爆弾を使えばカベを破壊できるんだ。奥には小執事さんがいて、ライフ回復と1UPをくれるぞ。

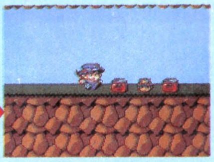


⬅名もない執事さんを踏み台にしてココを右に行こう。



⬇爆弾で壊しちゃえ。さぁ先を急ごう。

⬆行き止まりになっているけど……。



⬆小執事さんにさわるとライフ回復と1UPをくれる。

松

オーバーライド

東京都　瑞原螢くん

カウンターストップの後遺症・残機無限増殖!!

とにかくかせごう！　点数をかせいでかせいで、かせぎまくるのだいッ！　そしてスコアが9999990点になると、敵を倒すごとに残機が増える、無限増殖が始まるぞ！

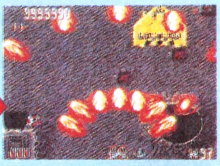


⬅あとすこしでカウンターストップだ。ガンバレッ！



⬇これからは、敵を倒すたびに……。

⬆よ〜しッ、カウンタースト〜ップ！



⬆タメ撃ちで大量の敵を一度に倒すと笑えるぞ。

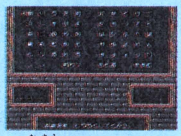
梅

カダッシュ

名前が"ななし"になる

徳島県　福田博史くん

主人公の名前を入力するとき、何も入れずに「おわる」と、名前が"ななし"になる。



⬆名前をつけずにゲームを始めると……。



⬆「おおっ勇者ななしよ！」……情けない。

草

ボンバーマン

1面から最強なのだ

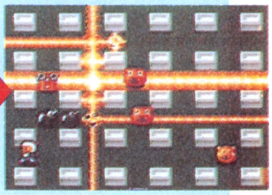
岐阜県　佐竹試くん

右のパスワードを入力すると、最強の状態で1面からスタートするぞ。

パスワード

MOAAV
MSU

⬇炎の威力はハンパじゃないぞ！



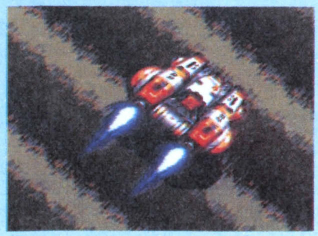
草

オーバーライド

デモが早く終わります

大阪府　金村剛くん

ゲームスタート後にデモが始まるけど、このときにランを連打すると、デモが早く終わるんだ。1秒でも早くゲームをプレイしたい人はこの技を使おう。



⬅早く終わる、といってもホンの一秒ぐらいなんだけどね。

キミの裏技が頼りなのです

見つけたらすぐ出そう！　裏技のハガキ！

「あっ、これ裏技じゃん」と思ったら、ハガキ1枚に技のやり方をひとつだけと、キミの住所、氏名、電話番号を書いて、下のあて先にすぐに送ってくれ。他誌に載っている技の二重投稿は、絶対にダメだぞ。キミの大技を待っているぞ！

■あて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン ウラワザ係

おこぼれ技

採用者　愛知県　大川雅之くん・愛媛県　とろりんりんくん・滋賀県　高橋敏くん・東京都　遠藤学くん・群馬県　錦祥史くん・新潟県　憲三くん・北海道　上条貴寛くん

キャラ別完全リストを公開！



桃太郎伝説II

PEACHBOY LEGEND II
THE DEVIL STRIKES BACK

ハドソン／発売中
¥7,200
RPG 6M B·U

オニ退治には必携の完全アイテム&仙術リスト！

桃太郎

	名前		分類	消費技値	使用適性時	効果	入手国	修行
仙術	きんたん		回復	3	いつでも	仲間1人の体力を40回復させる	花と木の国	仙人と戦って1本とる
	せんきんたん		回復	16	いつでも	仲間1人の体力を100回復させる		きねん仙人から（1000匹め）
	まんきんたん		回復	30	いつでも	仲間1人の体力を全回復させる		きねん仙人から（2000匹め）
	ひえん		移動	10	いつでも	一度入った村やおやどへ瞬時に行ける	花と木の国	仙人の家にウンチを連れてくる
	いなずま	1	攻撃	4	戦闘中	敵1グループに50前後のダメージを与える	花と木の国	仙人と戦って1本とる
		2	攻撃	16	戦闘中	敵1グループに100前後のダメージを与える		
	ろっかく		攻撃	技値40%	戦闘中	敵全員に会心の一撃を与える	花と木の国	仙人と戦って1本とる
	ふゆう		移動	4	通常時	仲間全員の体を空中に浮かせる	冬と星の国	仙人がいるところまで行く
	ほうひ		移動	2	通常時	村人の前で使うと、よけてくれる	花と木の国	ウンチの女神からもらう

	名前	効果	買値	売値	入手場所	あこぎ
武器	しない	攻撃力＋10	30両	22両	❶～❸	
	ぼくとう	攻撃力＋14	100両	75両	❶～❹	
	わきざし	攻撃力＋19	150両	112両	❷～❹	
	かたな	攻撃力＋26	300両	225両	❸～❺	
	このはぎりのけん	攻撃力＋34	500両	375両	❹❺	❺
	こえだぎりのけん	攻撃力＋43	700両	525両	❺❻	❺
	たけわりのけん	攻撃力＋51	900両	675両	❺～❼	❺
	いしきりのけん	攻撃力＋58	1500両	1125両	❻～❽	❻
	いわぎりのけん	攻撃力＋65	2100両	1575両	❼～⓫⓭	❽
	しゃくねつのゆみ	攻撃力＋71	3500両	2625両	❾～⓫	
	かぶとぎりのけん	攻撃力＋78	5000両	3750両	⓭⓮	⓭
	おにきりまる	攻撃力＋87	7500両	5625両	⓮⓯	
	ひゃっきぎりまる	攻撃力＋95	9000両	6750両	⓮⓯	
	びしゃもんのけん	攻撃力＋107	15000両	11250両	⓱	⓱
	まりしてんのけん	攻撃力＋119	28000両	21000両	⓲	
	ゆうきのけん	攻撃力＋150			月	
防具	いたのどう	守備力＋7	30両	22両	❶❷	
	たけのどう	守備力＋13	100両	75両	❷～❹	
	いちまいどう	守備力＋21	200両	150両	❸～❺	
	にまいどう	守備力＋28	500両	375両	❺～❼	
	さんまいどう	守備力＋36	900両	675両	❻❼	
	あさいとのどう	守備力＋45	1800両	1350両	❽	❺
	くろがねのどう	守備力＋56	3300両	2475両	❾～⓫⓭	❽
	しろがねのどう	守備力＋66	5500両	4125両	⓭⓮	
	よろい	守備力＋86	7000両	5250両	⓮	
	おおよろい	守備力＋92	10000両	7500両	⓯⓰	⓱
	かっちゅう	守備力＋107	15000両	11250両	⓱	
	おおかっちゅう	守備力＋121	26000両	19500両	⓲⓳	
	ゆうきのどう	守備力＋200			月	
	ゆうきのたび	素早さ＋100			月	

●特殊攻撃する武器

しゃくねつのゆみ	氷雪地帯の敵に使うと大ダメージを与える

●❶たびだちの村、❷カチカチの村、❸ちゃがま村、❹おやど・1、❺はなさかの村、❻きんたろうの村、❼おやど・2、❽うらしまの村、❾ねたろうの穴、❿おやど・3
●⓫ねたろうの村、⓬ほほえみの村、⓭きぼうの都、⓮おやど・4、⓯しおふきの村、⓰おやど・5、⓱ウサカメの村、⓲ひこぼしの村、⓳たけとりの村

金太郎

	名前	効果	買値	売値	入手場所	あこぎ
武器	まさかり	攻撃力＋63	980両	735両	❻～❽	❻
	どうのまさかり	攻撃力＋77	1980両	1485両	❽～⓫	❽
	てつのまさかり	攻撃力＋88	5980両	4485両	❾～⓫⓭	
	ぎんのまさかり	攻撃力＋102	9980両	7485両	⓭～⓱	⓭
	きんのまさかり	攻撃力＋128	14000両	10500両	⓱～⓳	⓱
	きぼうのまさかり	攻撃力＋140			月	
	かぜのまさかり	攻撃力＋60		8332両	つづら洞窟	
防具	はらがけ	守備力＋35	480両	360両	❻❼	❻
	もめんのはらがけ	守備力＋53	980両	735両	❼～❾	❽
	ぎんのはらがけ	守備力＋84	1980両	1485両	❾～⓫⓭～⓯	
	きんのはらがけ	守備力＋106	9800両	7350両	⓰～⓳	⓱
	きぼうのはらがけ	守備力＋140			月	
	きぼうのたび	素早さ＋100			月	

●特殊攻撃する武器		
	かぜのまさかり	敵にダメージを与えながら仲間の体力を回復させる

浦島太郎

	名前		分類	消費技値	使用適性時	効果	入手国	修行
仙術	おとひめ	1	回復	6	いつでも	仲間全員の体力を40回復させる	冬と星の国	おと姫さまからもらえる
		2	回復	30	いつでも	仲間全員の体力を80回復させる		
		3	回復	60	いつでも	仲間全員の体力を全回復させる		
	めざまし	1	回復	4	戦闘中	特殊攻撃を受けた仲間1人を正常に戻す	冬と星の国	仙人のメッセージを覚える
		2	回復	7	戦闘中	特殊攻撃を受けた仲間全員を正常に戻す		
	まもり	1	守備	9	戦闘中	仲間1人の守備力を上げる	冬と星の国	仙人がよしというまで動かない
		2	守備	18	戦闘中	仲間全員の守備力を上げる		
	ばいりき	1	攻撃	15	戦闘中	仲間1人の攻撃力を上げる	希望と絶望の大地	仙人と戦って1本とる
		2	攻撃	36	戦闘中	仲間全員の攻撃力を上げる		
	うずしお	1	攻撃	8	戦闘中	敵全員に40前後のダメージを与える	最初から持っている	
		2	攻撃	18	戦闘中	敵全員に60前後のダメージを与える		
	ふういん	1	守備	5	戦闘中	敵1グループの特殊攻撃を封じ込められる	ほほえみの大地	仙人と戦って1本とる
		2	守備	18	戦闘中	敵全員の特殊攻撃を封じ込められる		
	ふにゃら	1	攻撃	15	戦闘中	敵1グループの守備力を下げる	希望と絶望の大地	仙人と戦って1本とる
		2	攻撃	30	戦闘中	敵全員の守備力を下げる		
	およけ		守備	13	通常時	フィールドや洞窟で弱い敵と遭わなくなる	希望と絶望の大地	持ち物を0にして仙人に会う

	名前	効果	買値	売値	入手場所	あこぎ
武器	モリ	攻撃力＋28	750両	562両	❽	
	かいがらのモリ	攻撃力＋35	1500両	1125両	❽～⓫	❽
	さんごのモリ	攻撃力＋43	3500両	2625両	❾～⓫⓭	
	てつのモリ	攻撃力＋52	7500両	5625両	❾～⓫⓭～⓱	⓭
	ぎんのモリ	攻撃力＋56	10000両	7500両	⓱⓲	
	きんのモリ	攻撃力＋62	14500両	10875両	⓳	⓱
	せいぎのモリ	攻撃力＋105			月	
	ひかりのモリ	攻撃力＋30			つづら洞窟	
	あさひのモリ	攻撃力＋40			敵から	
防具	きもの	守備力＋31	300両	225両	❽❾	
	りょうしのきもの	守備力＋49	1200両	900両	❾～⓫	
	たいりょうきもの	守備力＋74	5400両	4050両	⓭～⓯⓱	⓭
	くろしおきもの	守備力＋91	8300両	6225両	⓱～⓳	
	せいぎのきもの	守備力＋120			月	
	せいぎのたび	素早さ＋100			月	

●特殊攻撃する武器		
	ひかりのモリ	仲間全員の体力を30回復する
	あさひのモリ	敵全員の守備力を下げる

やしゃ姫

	名前		分類	消費技値	使用適性時	効果	入手国	修行
仙術	ぶんしん	1	特殊	10	戦闘中	やしゃ姫の分身が1人現れる	最初から持っている	
		2	特殊	20	戦闘中	やしゃ姫の分身が2人現れる		
		3	特殊	30	戦闘中	やしゃ姫の分身が3人現れる		
	かくらん		攻撃	12	戦闘中	敵1グループの頭をかくらんさせる	最初から持っている	
	わざよせ		特殊	0	戦闘中	敵1人の技値を奪い、やしゃ姫のものにする	希望と絶望の大地	仙人と戦って1本とる
	やまびこ		攻撃	19	戦闘中	仲間1人が受けたダメージの半分を敵へ返す	希望と絶望の大地	仙人の暗号を解読する
	まいたん	1	回復	30	戦闘中	仲間全員の体力が戦闘中毎ターンごとに6回復	希望と絶望の大地	仙人にエッチな言葉をいう
		2	回復	60	戦闘中	仲間全員の体力が戦闘中毎ターンごとに8回復		
		3	回復	90	戦闘中	仲間全員の体力が戦闘中毎ターンごとに12回復		
	はやて	1	攻撃	7	戦闘中	仲間1人の素早さを上げる	希望と絶望の大地	仙人と戦って1本とる
		2	攻撃	30	戦闘中	仲間全員の素早さを上げる		
	わざわけ	1	特殊	20	いつでも	仲間1人にやしゃ姫の技値を20分け与える	希望と絶望の大地	仙人にいわれたものを買ってくる
		2	特殊	40	いつでも	仲間1人にやしゃ姫の技値を40分け与える		
		3	特殊	60	いつでも	仲間1人にやしゃ姫の技値を60分け与える		
	りょうり	1	回復	2	いつでも	“おにぎり”をつくり出す	ほほえみの大地	仙人の出すクイズに全問正解する
		2	回復	4	いつでも	“きびだんご”をつくり出す		
		3	回復	8	いつでも	“やきいも”をつくり出す		
		4	回復	16	いつでも	“せんにんのかすみ”をつくり出す		

	名前	効果	買値	売値	入手場所	あこぎ
武器	かんざし	攻撃力+50	1800両	1350両	⓫⓮	
	つげのかんざし	攻撃力+58		1575両	敵から	
	べっこうかんざし	攻撃力+70	3500両	2625両	⓭〜⓯	⓭
	ぞうげのかんざし	攻撃力+85	7000両	5250両	⓯⓰	
	ひすいのかんざし	攻撃力+92	12000両	9000両	⓱	
	ぎんのかんざし	攻撃力+101	15000両	11250両	⓱⓲	⓱
	きんのかんざし	攻撃力+120	24000両	18000両	⓲⓳	
	あいのかんざし	攻撃力+130			月	
	ゆめのかんざし				オニの洞窟	
	オニのかんざし	攻撃力+1		1両	敵から	
防具	こそで	守備力+33	1300両	975両	⓫	
	ちどりのこそで	守備力+46	2700両	2025両	⓫⓭	
	しらとりのこそで	守備力+55	4500両	3375両	⓭⓮	
	おおとりのこそで	守備力+66	6800両	5100両	⓮⓯	
	まつばのこそで	守備力+78	8600両	6450両	⓯⓰	
	うめのふりそで	守備力+90	10000両	7500両	⓱⓲	
	さくらのふりそで	守備力+101	18000両	13500両	⓲⓳	
	あいのふりそで	守備力+120			月	
	じゅうにひとえ	守備力+95		9000両	つづら洞窟	
	あいのたび	素早さ+100			月	

●特殊攻撃する武器		
	ゆめのかんざし	敵を1人眠らせることができる
	オニのかんざし	急所をこれで突いて、敵を倒すことができる

全員

	名前	効果	買値	売値	入手場所	あこぎ
武器	はりせん	攻撃力+1		75両	アミダ洞窟	
	オニのかなぼう	攻撃力+66		1両	サルが拾う	
防具	オニのふんどし	守備力+40		1両	サルが拾う	
	わらじ	素早さ+7	40両	30両	❶〜❽	
	ウサギのたび	素早さ+19	150両	112両	❺〜❽	❺❻
	キツネのたび	素早さ+21	750両	562両	❽〜❿	❽
	シカのたび	素早さ+35	3500両	2625両	❿⓫⓭⓮	
	かんじき	素早さ+30	2500両	1875両	❾〜⓫	
	シシのたび	素早さ+51	6000両	4500両	⓯〜⓱	
	ヒョウのたび	素早さ+73	9800両	7350両	⓲⓳	
	ながぐつ	素早さ+5		7両	敵から	
	けんこうサンダル			7両	なぞとき山	

●特殊効果を出す防具		
	オニのふんどし	装備すれば、敵が出現しやすくなる
	けんこうサンダル	装備すると、歩くだけで体力が回復していく

●特殊攻撃する武器		
	はりせん	使えば、敵全員にダメージを与える
	オニのかなぼう	なかなか敵への攻撃が当たらない

アイテム

名前	効果	使用回数	買値	売値	入手場所
おまんじゅう	体力を15回復させる	1回	8両	6両	❶❷、敵から
おにぎり	体力を30回復させる	1回	15両	10両	❶〜❼❿〜⓬

●❶たびだちの村、❷カチカチの村、❸ちゃがま村、❹おやど・1、❺はなさかの村、❻きんたろうの村、❼おやど・2、❽うらしまの村、❾ねたろうの穴、❿おやど・3
●⓫ねたろうの村、⓬ほほえみの村、⓭きぼうの都、⓮おやど・4、⓯しおふきの村、⓰おやど・5、⓱ウサカメの村、⓲ひこぼしの村、⓳たけとりの村

名前	効果	使用回数	買値	売値	入手場所
きびだんご	体力を50回復させる	1回	30両	22両	❶～⓲、ならび洞窟、つづら洞窟
やきいも	体力を50、技値を5回復させる	1回	60両	45両	❺～⓯⓱⓲、オニの洞窟
せんにんのかすみ	技値を20回復させる	1回	100両以上	112両	❼❿、きねん仙人(50匹め)
こんじょうのタマ	戦闘中で絶体絶命でも、体力1で生き残る	1回	5000両	3750両	⓭⓯⓱～⓳
げんきのタマ	仲間全員の体力を30回復させる	1回	250両	187両	❿～⓳
どくけし	体内の毒を消す	1回	8両	6両	❶～❽、ならび洞窟
まひけし	戦闘中、マヒした体を治す	1回	10両	7両	❶～❾、ならび洞窟
すずめのなみだ	体力を5、技値を5回復させる	1回	30両以上	1両	❹❼❿⓮、アミダ洞窟、敵から
くすり	病気になった体を治す	1回	12両	9両	❼、敵から
いのちのせんず	体力が全回復し、最大値が上がる	1回	20000両	15000両	⓭⓲⓳、敵から
わざのせんず	技値が全回復し、最大値が上がる	1回	20000両	15000両	⓭⓲⓳、敵から
はやさのせんず	素早さの数値が上がる	1回	20000両	15000両	⓭⓲⓳、敵から
たたかいのせんず	攻撃力の数値が上がる	1回	20000両	15000両	⓭⓲⓳、敵から
まもりのせんず	守備力の数値が上がる	1回	20000両	15000両	⓭⓲⓳、敵から
はごろも	最後に立ち寄った神社へ戻れる	1回	30両	22両	❶～⓲、つづら洞窟
かくれみの	弱い敵が出現しなくなる	1回	300両	225両	❸～❻❽～⓫、つづら洞窟
たけのすいとう	体力を20回復させる	?	30両以上	6両	❹❼
うんそうけん	といちやが来て、道具の出し入れができる	1回	20両	15両	❽❾⓫⓬
でまえけん	旅の商人が来て、道具の買い物ができる	1回	20両	15両	❾～⓭、つづら洞窟
といちやけん	といちやが来て、お金の出し入れができる	1回	300両以上	15両	❿
といし	攻撃力を上げることができる	?	10000両	7500両	⓭～⓰⓲
くものいと	洞窟や塔の中から外へ抜け出せる	1回	15両	10両	❶～❹、ならび洞窟、なぞとき山
ろっかくのタマ	敵全員に会心の一撃を与える	1回	300両以上	1両	❿⓮⓰、敵から
サンゴのおふだ	敵の使う仙術（特殊攻撃）を封じ込められる	1回	30両以上	52両	❹❼
ふにゃらのタマ	敵の守備力を下げることができる	1回	300両以上	3750両	❿
かいしんのタマ	敵1人に会心の一撃を与えられる	?	30両以上	7500両	❹❼❿、敵から
きょうりょくたん	体力と技値が、最大値以上に回復する	1回			オニの洞窟
やせいのやくそう	体力を120回復させる	1回		225両	なぞとき山、つづら洞窟
ほん	心の数を増やせる（20～27）	1回		75両	ふゆう仙人の洞窟、なぞとき山、敵から
しょもつ	心の数を増やせる（240～255）	1回		150両	オニの洞窟、つづら洞窟
ひでんしょ	心の数を増やせる（240～255）	1回		750両	なぞとき山、つづら洞窟、敵から
きんぽのタマ	敵に遭うまで、歩くたびにお金がもらえる	1回		1000両	オニの洞窟、つづら洞窟
ものふやしのタマ	持っている道具を2つにできる	1回		100両	アミダ洞窟、きねん仙人（500匹め）
ごしゅうぎのタマ	敵を全滅させ、仲間の体力と技値を全回復	1回			きねん仙人(4000匹め)
わらいだけ	敵が笑って、攻撃してこない	1回		80両	なぞとき山、サルが拾う
オニのつめ	敵にダメージを与えられる	?		1両	サルが拾う
オニのなみだ	確実に敵から逃げ出すことができる	1回		1両	サルが拾う、敵から
オニだいこ	体力と引き換えにして、敵へダメージ	1回		2両	敵から
オニのかくらん	敵の頭を混乱させる	1回		2両	敵から
オニのつの	攻撃力を上げることができる	1回		2両	サルが拾う、敵から
オニのふえ	敵を呼び出すことができる	1回		1両	敵から
オニののろし	次々に敵が出現してくる	1回		1両	敵から
オニのはた	一定時間、強い敵でも出現しなくなる	1回		1両	敵から
がらくた	売ればお金になる	1回		4両	イヌが掘り出す
ほね	売ればお金になる	1回		1両	イヌが掘り出す
こっとうひん	売ればお金になる	1回		100両	イヌが掘り出す
ユキのおにぎり	体力を70回復させる	1回	100両	75両	⓮～⓲、オニの洞窟、敵から
ユキのきびだんご	体力100、技値を40回復させる	1回		112両	敵から、つづら洞窟
せんにんのもも	技値を40回復させる	1回		150両	⓮⓰
うちでのこづち	技値を全回復させる	?	20000両	15000両	⓰⓳
こうがしゃのタマ	体力と技値を全回復させる	1回	20000両	15000両	⓰⓳、敵から
こんろんのタマ	全滅しても、またその場で復活できる	1回	60000両	45000両	⓰⓳、きねん仙人（5000匹め)、敵から
きんのひょうたん	10の体力と引き換えに、技値を1回復させる	?		2250両	敵から
かざぐるま	やしゃ姫が使うと、敵全員にダメージ	1回		1500両	オニの洞窟、つづら洞窟
かねのなるき	敵を倒したときにもらえるお金が倍になる	1回			⓮
まねきねこ	福の神が呼び出せる	1回		9000両	敵から
きんののべぼう	店に売ると、買値で引き取ってくれる	1回	60000両	60000両	⓳、敵から
ぎんのウンチ	売ればお金になる	1回		7両	ウンチの女神、敵から
きんのウンチ	売ればお金になる	1回		10両	ウンチの女神から
サンゴのなみだ	持っているだけで毒に侵されなくなる	ずっと			おと姫さまから
きゅうり	物を盗むカッパに対してオトリになる	1回	10両	7両	⓰
つきのあゆみ	後ろ向きに歩くことができる	1回	30両以上	7両	❹
カニのあゆみ	横向きに歩くことができる	1回	300両以上	9両	❼❿
はやぶさのタマ	敵に連続攻撃を加えることができる	1回	5000両	3750両	⓮⓰～⓳、敵から
てつのウンチ	ウンチの女神が呼び出せる				❸の村人から
あめねりぼう	金太郎あめになっている村人たちを元に戻す				敵から
おおつづらふじ	まひけし仙人がマヒの特効薬をつくる				一本松のそば
かぎなわ	こおりの塔で使うと、上へ上れる				きっちょむから
こおりのつえ	ねたろうの村の辺りの溶岩を凍りつかせる				しこめから
なるこユリ	びょうきけし仙人が病気の特効薬をつくる				泉のそば
ひかりごけ	やしゃ姫の体内にある特別な毒を消す				あぶくま洞の中
かめいし	ふうじんの家の中に入ることができる				⓱の神社の中
おりひめのふえ	ほかけ船を呼び出すことができる				おと姫さまから

キャンペーン1 完全攻略だ!!

マスター オブ モンスターズ

Master of Monsters



マイクロキャビン／発売中／¥6,500　SLG

世界の覇権をかけた魔道師たちの戦いを描く本格SLG『MofM』。今回は、その魅力の第一にあげられるモンスター成長パターンの完全解明&キャンペーン1各マップの攻略法を伝授しよう！

モンスターの成長データを一挙大公開である!!

ソルジャーくん・成長の記録

各モンスターが経験値を得る方法は2つある。1つは戦闘に参加すること。これは戦闘の結果にかかわらず1Pの経験値がもらえる。もう1つは、戦闘で敵を倒すこと。この場合、モンスターのランクによってもらえる経験値が変化するのだ。例えばソルジャーがドラゴンを倒した場合16Pの経験値しかもらえないけど、1ランク上のドラゴン-Zを倒した場合には倍の32P、さらにその上のDsドラゴンを倒すと64Pもの経験値が手に入るのだ。



⬆武器は格闘（剣）だけ。移動力も少なく、いまひとつ頼りない。



⬆ナイトに変身！　武器にスピアーが加わり、攻撃力大幅アップ。



⬆最終段階はW-ナイト。武器は一撃必殺のランスだ！

全成長モンスター必要経験値一覧表

- エンジェル —127→ A-エンジェル
- デーモン —110→ A-デーモン
- ペガサス —76→ モノペガサス
- ロック —143→ フェニックス

- マンティコア —110→ スフィンクス
- グリフォン —93→ Hグリフォン
- ユニコーン —76→ トライコーン
- リザードマン —59→ サラマンダー

- ミノタウロス —93→ ゴーゴン
- ゴーレム —93→ S-ゴーレム
  - ゴーレム —76→ I-ゴーレム

- ドラゴン —110→ ドラゴン-L —103→ Fiドラゴン
  - ドラゴン-L —103→ Arドラゴン
- ドラゴン —93→ ドラゴン-Z —94→ Miドラゴン
  - ドラゴン-Z —112→ Dsドラゴン
- バーバリアン —59→ バーサーカー —85→ B-ナイト

- ソルジャー —76→ ナイト —94→ W-ナイト
  - ナイト —85→ レンジャー
- トロール —127→ ジャイアント —139→ コロサス
  - トロール —93→ ジャイアント

ゴーレム、ドラゴン、ソルジャーそしてトロールは、召喚するマスターによって成長パターンが異なる。例えば、キャンペーン1のマスター・ウォーロックの場合、ドラゴンはFiドラゴンに成長する。

キャンペーン1 攻略ガイド

真の魔王をめざし、ウォーロック・ガイアが行く!!

MAP 1



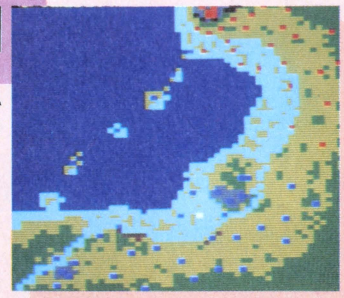
最初のマップらしい小さな舞台。ペガサスなどの移動力の高いモンスターで塔を確保した後、西の平原沿いに主力部隊を進めていけばOK。東の山脈や海からの奇襲には、少数の迎撃部隊と大魔法で対抗しよう。

MAP 2



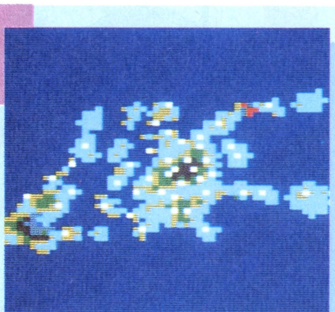
戦力を2分する必要があるので、MAP1で、ドラゴンーL、Aーエンジェルなど、2〜3種類のモンスターをレベルアップさせておかないとツライ。GREENの方が戦力が貧弱なので、こちらを先に叩こう。

MAP 3



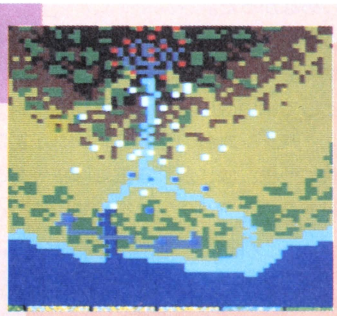
中間地点に陣取っているGREENのマスターは、遅くとも15ターンまでには倒したい。また、地上にばかり戦力を集中していると、海上の小島づたいにRED軍からの奇襲を受けるので注意すること。

MAP 4



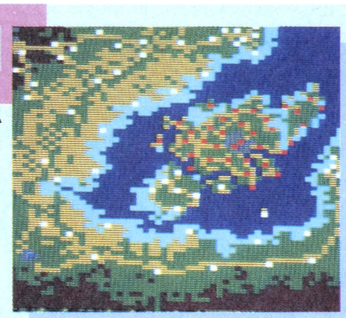
スタート時点で、塔が1つもないのでアゲインの魔法をガンガン使って塔を占拠しよう。中盤以降はワープの魔法で、ドラゴンやナイトなどの陸上戦力を激戦区へ送り込むのがセオリーだ。

MAP 5



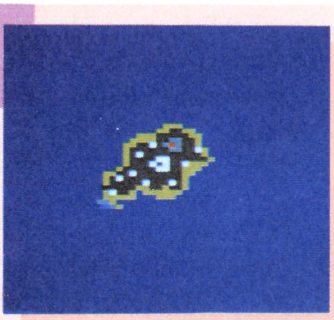
中央部に砂漠地帯が広がっているため、足の遅い地上戦力が出遅れると大変だ。その上敵マスターは、Bーナイトを召喚してくるので、こちらもWーナイトやFiドラゴンぐらいは使えるようにしておきたい。

MAP 6



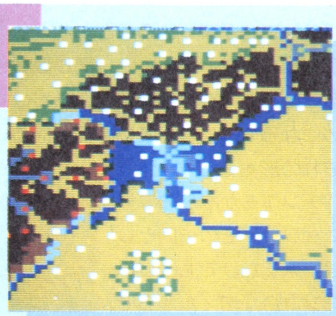
Aーエンジェル、スフィンクスなどでREDの島の塔をある程度占領したらFiドラゴンを2〜3匹魔法で送り込んでやろう。GREENには残りの地上戦力で対応し、RED滅亡後に、一挙に叩けば楽勝だ。

MAP 7



非常に狭いマップだが、その大部分を火山が占めているので、ドラゴン以外のモンスターは、左右から回り込むしかない。20ターンしかないので、大魔法のスリープとアゲインを多用して効率的に攻めよう。

MAP 8



最終マップは制限ターンが255。実質的には無制限ともいえるので思う存分戦うことができる。戦力を主力と迎撃に分け、各個撃破するのがベスト。REDが力をつけてしまうと厄介なので、これを先に叩こう。

必勝攻略テク

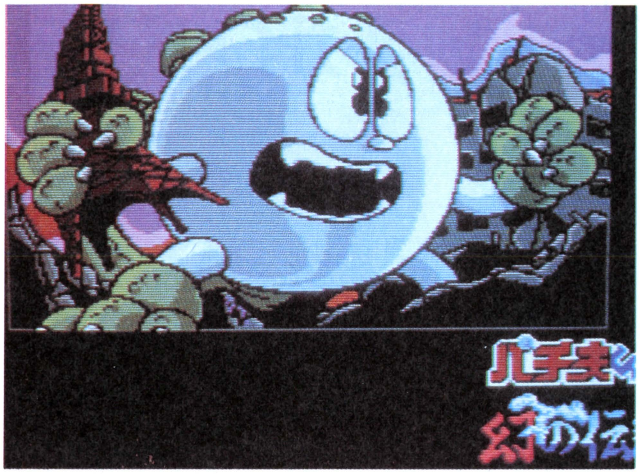


⬆まじめにMPをためれば…。



⬆最終マップではこんなに。

キャンペーンでは、マップクリア時に残ったMPは次のマップに繰り越される。したがって、たとえ簡単に勝てるマップでも、制限ターンいっぱいまで戦いMPをためた方が、次のマップで楽ができるのだ。



おとなのおもちゃ箱

パチ夫くん 幻の伝説

ココナッツジャパン／4月発売予定／¥12,800 ETC

ファンにはたまらない本物感覚！

“ああ、雑誌の仕事をしていてよかった～”というのが、このゲームをひと足早く手にしたときの率直な気持ち。昨年の年末ごろに、『パチ夫くん』のPC版が発売されるという記事を読んでから、こいつは必ず買うぞ、と心に決めていたのだ。しかし、気になるのが値段。本物そっくりのオリジナルハンドルが付いているからといって、ほかのソフトの倍近い値段だから、おいそれと買えるものじゃない。そこでこの機会に、本当にそれだけの価値があるか見てみたい。

さて、肝心の内容の方だが、使用したCDがまだテスト段階のもので、発売されるものとは異なる可能性があることを、初めにおことわりしたい。またオリジナルハンドルも、この原稿の執筆時点（2月1日現在）ではまだ製作中ということで、残念ながらその感触は楽しめなかった。

しかし、しか～し！　ゲームを始めると軍艦マーチが部屋中に響き渡り、パチンコファンとしてはいや応なく心が躍ってしまう。さらに、パチンコ台のグラフィックがすごいの一言につき、はじかれる玉にはちゃんと重量感があるので“パチンコをしている”という気分にさせてくれるのだ。これは本当にスゴイ！

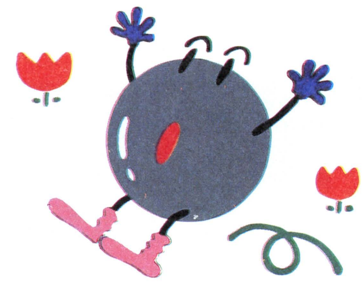
また、このゲームの面白さはいろんな種類のパチンコ台が楽しめること。ハネもの（UFOなど）やフィーバー台（同じ数字をそろえるもの）、1発台（1発玉が入るだけで打ち止めになるもの）なんていうのもあるし、それぞれの形も違うのだ。昨年は競馬と並んでパチンコもかなりのブームになった。その一因としては、見るだけでも楽しいパチンコ台が増えたからで、その流れはまさにこの『パチ夫くん』にとり入れられている。

パチンコのTVゲームの最大の欠点は、いくら勝っても景品がもらえないことにある。しかし、それすらRPG要素を盛り込むことによって解消しているのだ。それに、豊富な種類のパチンコ台で遊ばせることによって、景品のことを忘れさせてくれる。

ただし、実際にプレイして気になったことがひとつ。それは、出す（勝つ）のが難しいということ。出る台か出ない台かは、そのパチンコ台の釘を見れば一目瞭然なんだけど、出ない台は全然出ないという徹底ぶり。またそういうパチンコ台が大半を占めていて、そんなところも本物並みなのだ。初心者には、けっこうキビしいプレイとなりそう。

とはいうものの、グラフィック面は最高のうえオリジナルハンドルが付いて本物の感じが味わえるのだから、この値段がベラボーなものだとは思えない。ファンの人ならぜひプレイして、実際にその感触を味わってほしいな。

（珍獣アズマー）



⬇こんなところは、いかにもRPG風。



⬆“お姉さん”を見るのもひとつの楽しみ方。

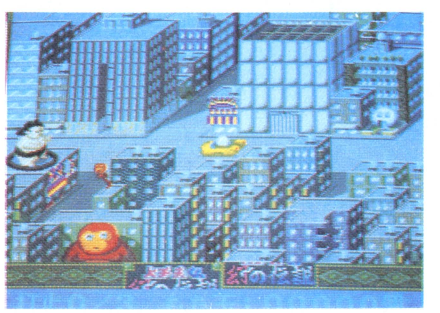


⬅これがUFO。まん中に玉が入ると左右のハネが開閉するので、俗にハネものと呼ばれる。

オリジナルハンドルがキメ手！



⬅本物そっくりのハンドル。これによって、面白さが格段に違ってくる。



⬆この世界には、ユニークなパチンコ店ばかり。

  イラスト／芹川優子

Save Your Money
お買物ガイド

3

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

いわゆる年度末ってやつでこの時期はソフトがたくさん出る。けっこうバラエティーに富んでいてうれしいけど、もうお年玉の残りはわずか…。そんなひとはこのコーナーを読んでムダのないショッピングをしようね。

表の見方 各項目は5点満点で、標準が3点。数が多いほど、高いかあるいは優れていることを示す。操作快適度はゲームをしていて、スピードが遅いとかシステムが原因のイライラがないかどうか。ゲームバランスは敵のカタさや総合的な難易度など。

3/1 ファイナルマッチテニス
SPG 2M

ヒューマン ￥5,700

ナムコの名作『ワールドコート』以来のテニスソフト。初心者にもムリなく始められるようになっているのがうれしい。奥も深くて、うまくなるほどに新たな楽しみが出てくるのは、さすがヒューマンのバランスのよさか。女子選手がいないのがちょっとさびしいけど、硬派向きってことかな。

グラフィック	3
音楽・効果音	3
操作快適度	5
オリジナリティー	4
ゲームバランス	5
長く遊べる度	5

3/8 ゼロヨンチャンプ
SPG RPG 4M BU

メディアリング ￥6,900

戦闘がゼロヨンのレースになったというような、変則RPG。『ドラクエ』などの効果音のパクリや超強引なストーリー展開に、いかにもB級という雰囲気がプンプンするが、それが実にゲームに合っている。車もすべて実名だし、詳しいスペックが気になるマニアもうなること請け合いだ。

グラフィック	4
音楽・効果音	4
操作快適度	4
オリジナリティー	5
ゲームバランス	4
長く遊べる度	4

3/15 おぼっちゃまくん
ACT 4M

ナムコ ￥6,800

人気キャラクターを使った普通のアクションゲーム。繰り出す技の数々は、漫画やアニメを知っていれば楽しめるのだろうが、そうでないとちょっとつらい。難度が妙に低いところから見ても、低年齢層向けらしいのだが、2Mでもっと安く出してもよかったと思わせるゲームだ。

グラフィック	3
音楽・効果音	3
操作快適度	3
オリジナリティー	3
ゲームバランス	3
長く遊べる度	3

4/予 魔笛伝説アストラリウス
RPG CD

I.G.S. ￥6,300

音楽が重要なテーマになっているRPG。背景のストーリーはしっかりしているようだが、操作性などで損をしている。また異様に長い導入部分はあまり面白くないので、ないほうがよかったぐらいだ。そこを乗り越えるとけっこう面白いのに、非常に惜しいと思う。

グラフィック	3
音楽・効果音	4
操作快適度	3
オリジナリティー	4
ゲームバランス	3
長く遊べる度	4

3/21 プロ野球ワールドスタジアム'91
SPG 2M

ナムコ ￥5,800

PCエンジン初期の名作『ワースタ』のパワーアップ版。残念ながらアーケードの『ワースタ』最新作の移植ではないが、やはり磨きぬかれたシステムに最新データというのは魅力だ。4人同時プレイやエラーの有無の選択ができるので、前作以上に遊べることはまちがいない。

グラフィック	4
音楽・効果音	4
操作快適度	5
オリジナリティー	4
ゲームバランス	5
長く遊べる度	5

3/22 イースIII
ACT RPG CD

ハドソン ￥7,200

いわずと知れた大ヒットシリーズの続編。もとのゲームを考えるとしかたない気もするが、『イースI・II』ほどの感動はない。PCエンジンで、CDで出すのならもっと大胆に作り直すほどの覚悟でやってもらいたかった。発売延期で期待だけが盛り上がっているにしては、いまいちの出来。

グラフィック	4
音楽・効果音	4
操作快適度	5
オリジナリティー	3
ゲームバランス	4
長く遊べる度	3

3/22 ロードスピリッツ
SPG CD

パック・イン・ビデオ ￥7,200

『アウトラン』のCD版といったコンセプトのゲーム。車を4台から、BGMを10曲から選んでドライブに出発する。クラッシュやスピンをしにくい分、景色やBGMを楽しめるということのようだが、どうも単調な感じだ。アクセスが遅いのも気になる。でも、全17ステージのボリュームはすごい。

グラフィック	3
音楽・効果音	4
操作快適度	3
オリジナリティー	3
ゲームバランス	3
長く遊べる度	4

3/22 1943改
STG 4M

ナグザット ￥7,200

アーケードで人気のあった『19××』シリーズのひとつの移植。ハデな攻撃アイテムとユニークなボスキャラが特徴だが、グラフィックがやや落ちるのを除けば満足のいく移植だ。
優等生的なSTGとして、爽快感を求めるひとにおすすめできる。

グラフィック	3
音楽・効果音	4
操作快適度操	4
オリジナリティー	4
ゲームバランス	4
長く遊べる度	4

3/22 魔晶伝紀ラ・ヴァルー
RPG CD

工画堂スタジオ ￥7,200

パソコンから移植のファンタジーRPG。グラフィックなどで人目を引く点はあるが、肝心のシステムにかなり問題がある。戦闘中にアイテムが使えない点や規定のレベルまでいくとそれ以上経験値が稼げない点などは致命的。我慢強いひとならクリアできるかもしれないけど。

グラフィック	4
音楽・効果音	4
操作快適度	3
オリジナリティー	3
ゲームバランス	2
長く遊べる度	3

3/29 サイレントデバッガーズ
STG ACT 4M BU

データイースト ￥6,800

宇宙船内の迷路内でエイリアンをやっつけるという3D・STG・ACT。音響効果などの演出がすばらしく、敵と出会ったときの興奮はこれまでのゲームにはなかったものだ。後半はかなりてこずるほどの難易度だが、それが苦にならないのは基本のゲームに魅力があるためだろう。

グラフィック	4
音楽・効果音	5
操作快適度	4
オリジナリティー	5
ゲームバランス	3
長く遊べる度	4

3月号掲載分

3月15日　レジェンドオブヒーロー・トンマ　アイレム　￥7,000　ACT　4M
3月29日　TVスポーツフットボール　ビクター音産　￥6,700　SPG　4M
3月29日　ダウンロード2　NECアベニュー　￥6,800　STG　CD

KMO Original Goods Series

キミのコレクションに、やっぱり、もうひとつ!!

KMOオリジナル・グッズシリーズ 通販情報!!

大好評のKMOオリジナル・グッズシリーズ、NEWアイテムも加わり、ますますパワーアップ!! さあ今すぐ申し込んで、友達に自慢しよう!!

キャラクター・テレホンカード

キミの大好きなキャラクターがテレカに!! ファン必携。度数は各50。

各¥1,100(送料込)
※テレホンカードは非課税商品です。

商品番号 T−17


ロードス島戦記OVA
4月6日締切

商品番号 T−18


サイレントメビウス
4月6日締切

商品番号 T−19

イース ソード・マスター

商品番号 T−20


ヤンキー

商品番号 T−22

フォーチュン・クエスト

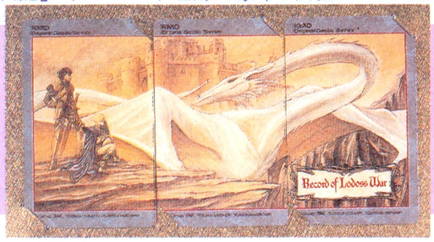
人気の「ロードス島戦記」に、シルバー仕上げの豪華3枚組テレカが登場!

商品番号 T−23

魍魎戦記MADARA弐

商品番号 T−24


デスタワー

商品番号 T−21


¥3,100
(3枚1組、送料込)
※テレホンカードは非課税商品です。
ロードス島戦記セット

キャラクター・テレホンカードII 表紙シリーズ

各¥1,100(送料込)
※テレホンカードは非課税商品です。

大人気コミックスの表紙がそのままテレカになった! シリーズで揃えよう!! 度数は各50。

商品番号 H−1


魍魎戦記MADARA① (メタリックカラー)

商品番号 H−2


魍魎戦記MADARA② (メタリックカラー)

商品番号 H−3


魍魎戦記MADARA③ (メタリックカラー)

商品番号 H−4


魍魎戦記MADARA④ (メタリックカラー)

商品番号 H−5


サイレントメビウス①

商品番号 H−6


サイレントメビウス②

アルミカードケース

テレカやキャッシュカードなどが、スッキリ収まるオシャレなカードケース。

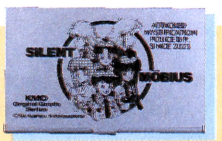
各¥750
(税・送料込)

NEW!
商品番号 A−4


魍魎戦記MADARA
(色:ブラック)

NEW!
商品番号 A−5

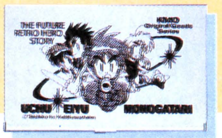

フォーチュン・クエスト
(色:ゴールド)

商品番号 A−1


サイレントメビウス
(色:シルバー)

商品番号 A−2


ロードス島戦記
(色:ゴールド)

商品番号 A−3


宇宙英雄物語
(色:シルバー)

お申し込み見本

払込通知票 〈オモテ〉

口座番号	東京 3−541658	金額 2200
加入者名	㈱角川メディア・オフィス	料金 円
払込人住所氏名	(郵便番号□□□-□□) 自分の住所 氏名 電話番号	備考 / 受付局日付印

〈ウラ〉

通信欄
● フォーチュン・クエストのテレホンカード T-22 1枚
● サイレントメビウス②のテレホンカード H-6 1枚
18歳

お申し込み方法

お近くの郵便局へ行き、郵便振替の青い普通払込用紙に以下のことを記入し(払い込み手数料は自分で支払って下さい)、商品の代金を振り込んで下さい。

①あなたの住所、氏名、郵便番号、電話番号。名前には必ずフリガナをつけて下さい。

②通信欄にあなたの欲しい商品名、商品番号、数量、そしてあなたの年齢を書いて下さい。

③振込先の口座番号は、東京3−541658。加入者名は、㈱角川メディア・オフィス。

返品について

不良品の場合及び品質等にご不満の際は理由を書きそえ、商品の到着後7日以内にご返品下さい。なお、返送料は不良品の場合のみ小社で負担いたしますが、それ以外はお客様のご負担になります。

※なお、商品は払い込みの確認後、3〜4週間前後で配送致します。

問い合わせ先

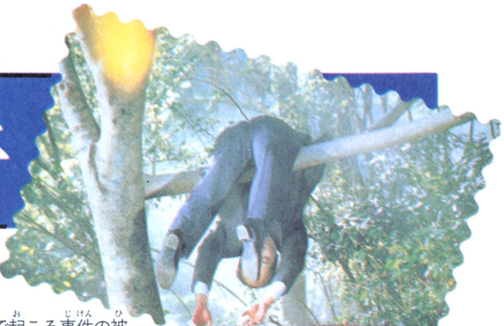
●商品の発送、代金については、㈱サンデックス内 KMOオリジナル・グッズ発送センターまで。〒141 東京都品川区上大崎4−5・26−4404 ☎03−3490−1511

●商品の内容については、㈱角川メディア・オフィス 〒102 東京都千代田区九段南4−7−16 市ヶ谷KTビル ☎03−3221−9381

KMO 角川メディア・オフィス
〒102 東京都千代田区九段南4−7−16
市ヶ谷KTビル ☎03−3221−9381

※郵便局での払込時に受け取る「払込票」は、領収証の代わりになるものです。大切に保管してください。

特報!! 天河伝説殺人事件



3月中旬全国一斉ロードショー公開

新宿の高層ビル街で起きた、ひとつの殺人事件。それは、ただの序曲にすぎなかった。能の名門、水上家を襲う悲劇は、「新能の夜に結ばれた者は不幸になる」というい伝えを残す天河に舞台を移し、第2の殺人を招いてしまう。"サイキックスポット・天河"に眠る謎に、浅見光彦が挑む！『犬神家の一族』の市川崑監督が、内田康夫原作（角川文庫刊）の本格ミステリーを美しい映像美のなかに描く超大作だ。

⬆天河で起こる事件の被害者は、水上分家の長老だった……。



➡後継者問題に揺れる水上家に、一連の事件は大きな波紋を投げかける。

⬇そして、能舞台で起こる最大の悲劇。謎は深まるばかりだ。



平成の名探偵 「浅見光彦」登場!



「金田一耕助」から15年、今、天河に「浅見光彦」が登場。内田康夫が描くこの名探偵は、エリート家庭の次男坊でフラフラ自由に生きる、現代風キャラクター。どことなく頼りなげな彼を、映画では榎木孝明が熱演する。

主題歌

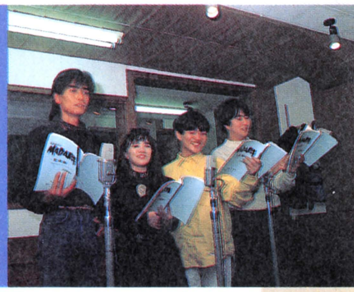


映画主題歌「天河伝説殺人事件」を歌うのは、関口誠人。短編小説集を3冊も出すなどの異才を放つ彼が、ミステリアスな世界を見事に表現している。



アフレコも順調!! いよいよ完成迫る!!

制作作業も大詰めを迎えたOVA『摩陀羅』。今回はファンの皆さんお待ちかねの、アフレコ現場の模様と、新着セルをお届けしよう。



⬆メインキャストのみなさん。迫真の声の演技が光ってます！

キャラの熱い鼓動が始まった



⬅「元気ではつらつとした少年って感じですね」（摩陀羅役・山口氏）

⬇「聖神邪とのかけ合いに注目してください」（夏凰翔役・松本氏）



1月22日に新宿、整音スタジオで行なわれたアフレコ作業には、キャストの声優さんに加え、監督のもりやまゆうじ氏、㊕の佐藤編集長なども姿を見せた。

まずは台本を片手に、音の入っていないフィルムを通して観る。セリフのタイミングを確認するためのリハーサルのようなもので、これが終了すると、いよいよ本番。

全編をいくつかのシーンに分けて、出番の声優さんだけがスタジオに入って収録する。皆さん熱演！って感じで、とくに摩陀羅の叫びはスタジオの外まで響いてくるほどの迫力だったのだ！

その声優さんたちの演技に負けず劣らず、フィルムのキャラたちも"役者ぶり"を発揮してくれているぞ。これはもう発売が楽しみ！

⬇麒麟と摩陀羅のふれあいも、楽しみのひとつだ。



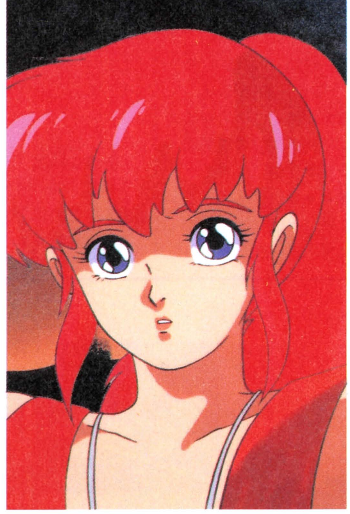
➡魍鬼軍団の迫力も要チェック。動きにも重圧感があるぞ！

戦いは伝説の中へ…

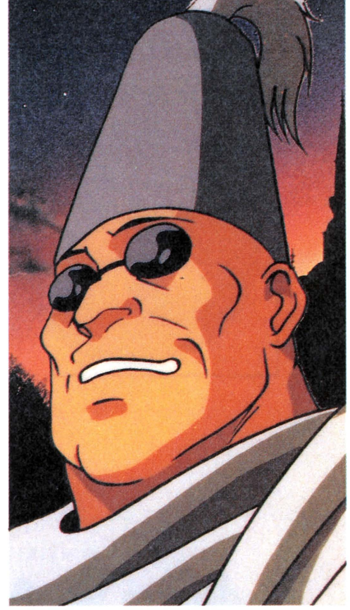
サドラー
イスラム教異端派アサシンの若き首領であり、最も有能な戦士。かつて彼に狙われ、逃れたものは一人もいないと伝えられ、その完璧な戦術は死に逝くものに苦痛を与えず、むしろ陶酔の絶頂へ導くと言われている。
幼くしてセルジュク軍に両親を奪われ、瀕死の重傷の中、アサシンに助けられたと言うが、真実を知るものはない。



ルーミー
アサシン教祖サッバーフを父に持つ、数少ない女アサシン。アサシンでは主に諜報部員として活躍。
華奢な肢体は非常に身軽で、風のようなアクロバットを演じ、8ヵ国語を流暢に操る。
密かにサドラーに想いを寄せる。



キンティ
戦士養成員。寡黙だが、アサシン内では「キンティは本気で格闘したことがない」と言われているように、未知のパワーを秘めている。
アラーに対する信仰心篤き男。
鍛えぬかれた筋肉は鋼をも容易に通さぬと伝えられている。



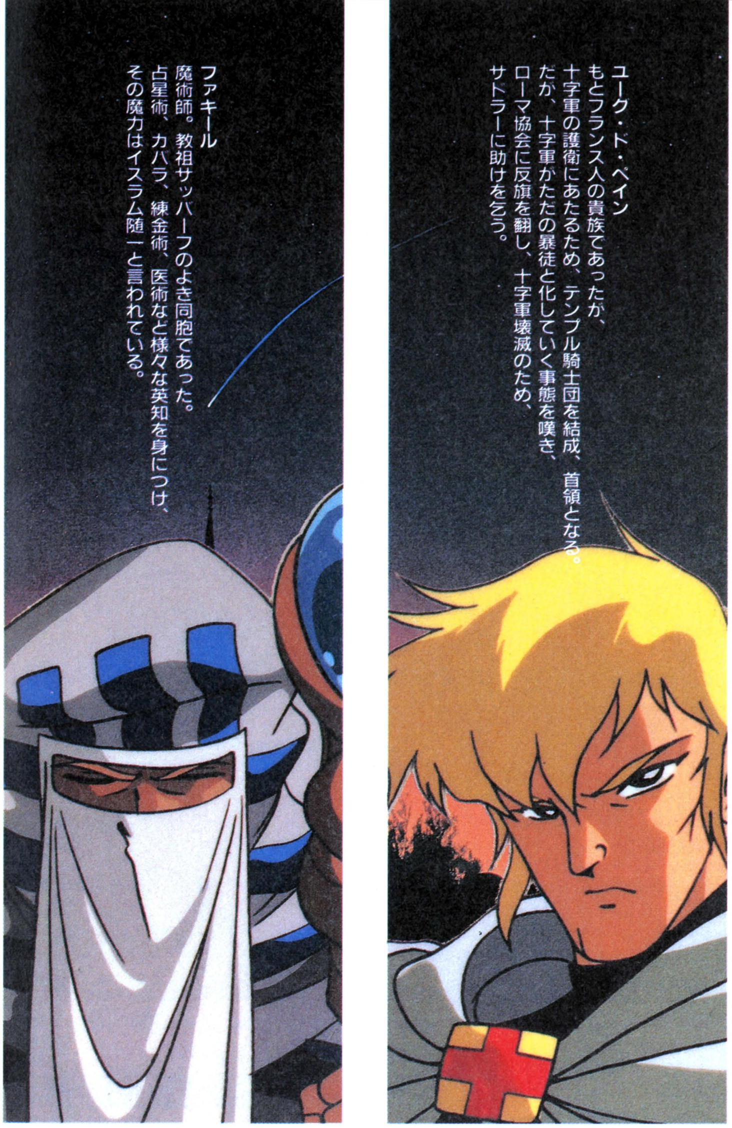
時の狭間へ

時は中世。世界は、それぞれの権力と利益を求めて混沌を極めていた。
そんな状況下、イスラムの異端派・アサシンの若き首領サドラーの元へ、
テンプル騎士団の団長“ユーグ・ド・ペイン”から密書が届く。
アラーの恵みを受けし聖地イスラムとアサシンを守るため、サドラーは戦いの渦の中へ自らを投じた！



〈キャスト〉
サドラー　：塩沢兼人（『北斗の拳』レイ、『バンパイヤハンターD』）
ルーミー　：皆口裕子（『YAWARA！』柔）
ファキール：矢田耕司（『ウィングマン』父、『宇宙戦艦ヤマト』タラン）
キンディ　：永井一郎（『らんま1／2』八方斎）
ユーグ　　：堀　秀行（『聖戦士聖矢』フェニックス一輝）

エグザイル



●パソコンARPGの名作。時と空間を超えた衝撃のストーリーが、遂にCD−ROM²に登場！
●流れる雲、轟く稲妻。その効果をふんだんに使用したトーンアニメやパレットチェンジが、迫力のアクションシーンを演出します。
●ファンの期待に応えます。CD−ROM²ならではのビジュアルシーンは、演出のプロフェッショナルが一流声優陣を使って制作。

CD·ROM² SYSTEM PC Engine

3月29日発売予定
定価6,780円（税別）

「新作発表ゲームフェア」のお知らせ

日本テレネットでは、3月発売予定の新作を一堂に集めたゲームフェアを開催します。ゲーム・プレイはもちろん、テレネット作品に出演している声優陣による楽しいショーや制作スタッフとのディスカッションなど、おもしろイベントを企画。盛りだくさんの内容を用意しています。ゲームが大好きな人、どんどんおいで!!
官製ハガキに・・・①郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号 ②「ゲームフェア招待状希望」と書いて送って下さい。素敵な招待状をあげちゃいます。

開催日：3月31日(日)・4月1日(月)・4月2日(火)
開催場所：新宿駅 MY CITY（おいしいオマケ付きだよ〜）
当日はどなたでも入場できますが、招待状をご持参いただいた方にはテレネット特製の粗品をプレゼントします。
招待状ご希望の方は左記の要領でお申込み下さい。
応募〆切日：3月18日(月)必着

お申込みは

〒162 東京都新宿区馬場下町61 RK早稲田ビル5F
株式会社 日本テレネット 宣伝企画部まで

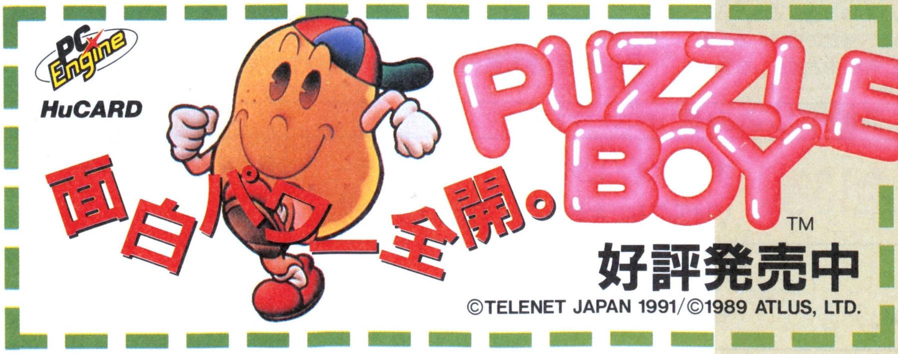


近未来を舞台に、
12人の個性豊かな指揮官によるSLGバトル

CD·ROM² SYSTEM PC Engine

4月5日発売予定
定価6,780円（税別）

ハイグレネーダー
HIGH GRENADIER
©TELENET JAPAN 1991



RENO
Renovation Game

株式会社 日本テレネット
第一開発事業部
〒162 東京都新宿区馬場下町61 RK早稲田ビル5F
TEL：(03)5273−4101
本 社・営業部
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
TEL：(03)3268−1159

2大予約特典

どちらも出渕裕が描いた"ロードス"のイメージイラストを使った、豪華予約特典です！



▲特製バインダー



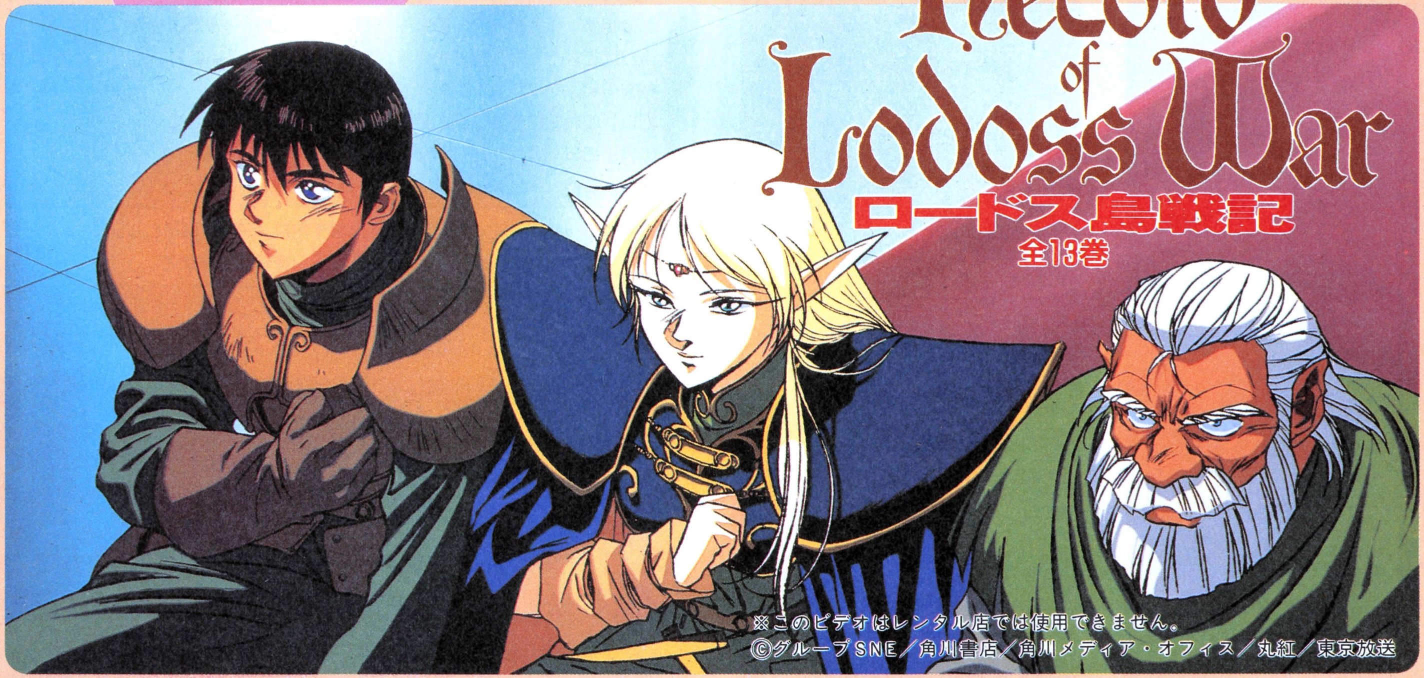
◀ジグソーパズル（1,000pcs）

KADOKAWA OVA

オリジナル・NEWS
ビデオアニメ '91/2月号

空前の大反響！日本初の"ロールプレイングムービー"登場!!

Record of Lodoss War
ロードス島戦記
全13巻



原作／安田　均、水野　良（角川スニーカー文庫）　総監督／永丘昭典　キャラクター原案／出渕　裕　キャラクターデザイン／結城信輝
声優／草尾　毅（パーン）　冬馬由美（ディードリット）　坂口芳貞（ギム）　山口勝平（エト）　田中秀幸（スレイン）　若本規夫（ウッド・チャック）
榊原良子（カーラ）　池田秀一（カシュー）　各巻4,800円（税込）/VHSカラー/30分/ステレオHi-Fi　全巻一括払いサービス価格59,000円（税込）

角川書店編集部AV課スタッフ一同

セル画発送延期のお知らせ

※全巻一括払い特典の「セル画」に予想以上の申込みがあり、セル画が足りなくなりましたので、第13巻（最終巻）の発売まで、セル画の発送を延期させていただきます。
※また、各巻払いでお申し込みの皆様の特典は、大変申しわけありませんが、（バインダーとロードス島戦記オリジナルテレホンカード2枚）と変更させていただきます。ご了承下さいますようお願いいたします。
※セル画の到着を楽しみに待っている皆様には、大変ご迷惑をおかけする事を深くお詫び申し上げます。

発売延期のお知らせ

大好評のOVA「ロードス島戦記」の第7〜第9巻を、よりグレードアップさせるため、発売を延期とさせていただきます。第7巻2月、第8巻4月、第9巻6月の隔月発売となります。第10巻以降は毎月発売の予定です。
予約した方々や関係者の方々には大変ご迷惑をおかけする事を深くお詫び申し上げます。
皆様の期待を裏切らぬようグレードアップする「ロードス島戦記」にご期待ください。

第2期　全巻一括予約者募集

▶第1期の全巻一括予約受付は、すでに終了しました。第2期予約受付は、2月末日までです。

申込受付中！

下記の申し込み書に必要事項をご記入の上、お申し込みください。案内書と、振込用紙をお送りいたしますので、指定の口座への入金をお願いします。入金を確認しだい商品（ビデオ）をお送りします。

●お問い合わせ・お申し込み先
角川書店　通信販売課
03(3817)8535
〒113 東京都文京区本郷6-17-9（本郷綱ビル）

キ　リ　ト　リ　線

予約申し込み書（PCエンジン2）　角川書店

ビデオ版 **ロードス島戦記（全13巻）**　オリジナル・ビデオ・アニメ／30分カラー／VHSのみ／全巻一括59,000円（税込）

●全巻一括同時予約申し込み

ご住所 〒

お名前　年齢　☎

セット



申込受付中!

下記の申し込み書に必要事項をご記入の上、お申し込みください。案内書と、振込用紙をお送りいたしますので、指定の口座への入金をお願いします。入金を確認しだい商品(ビデオ)をお送りします。

●お問い合わせ・お申し込み先
角川書店 通信販売課
03(3817)8535
〒113 東京都文京区本郷6-17-9(本郷綱ビル)

キ リ ト リ 線

申し込み書 (PCエンジン2)	角川書店
ビデオ版 魍魎戦記 摩陀羅(上・下)	ビデオ版 魔獣戦士ルナ・ヴァルガー全4巻
全巻一括払い申込　セット　各巻払い申込　セット　1巻のみ　本	全巻一括払い申込　セット　各巻払い申込　セット　1巻のみ　本

ご住所 〒

お名前　　年齢　　☎

どんデルセン童話より

桃太郎笑説

あの名作をもう一度！　大人気RPG『桃太郎伝説II』が小説になって緊急連載開始!!

井沢　寛／著　菊池晃弘／画
さくまあきら／監修



いやー、これこれ『桃伝II』！　やっとゲームができるよ。ずいぶんヒットしてるらしくて、なかなか買えなかったもんなあ。「天の声2」も売ってないしさ。ちゃんと予約しとけばよかったよ。でもようやく手に入れたかんね。ほんじゃ、さっそくゲーム始めるか。

カチャ、電源ONと…。

桃太郎、再びオニ退治の旅にしゅっぱーつ!!

桃太郎がえんま大王をこらしめてから3年の歳月が流れました。人々は平和で幸せでビューティフルサンデーな日々を過ごしていましたが、地獄の底では大変なことがおこっていたのです。オニの総大将、ボス、王様、親方、とにかくオニの中でも一番えらい「地獄王」が、桃太郎に敗れて改心したえんま大王をお怒りになり、自ら最強のオニ軍団を率いて人間を支配しようと動き始めたのですチャンチャン。

とまあ、これが『桃伝II』のプロローグなのだ。えんま大王にボスがいたなんてビックリだね。あれだけ強かったえんま大王も上司にはかなわないみたいで、上下関係の厳しさはオニも人間も同じということでしょうか。たとえば、ここで「佐藤編集長は○○○だ」なんて言ってみたら、プシッ、うっ、首に毒バリが！　なんてことにもなりかねません。

それほどまでに上司というのはエラくて強いものですが、えんま大王の上司「地獄王」退治に再び旅立つのが、ぼくらのヒーロー（死語）桃太郎くんなのだ!!

えんま大王の何倍も強いと噂される地獄王にはたして勝つ自信はあるのか。桃太郎くんにインタビューしてみましょう。それでは桃太郎くんどーぞ!!

「んー、太陽は真っ赤で大きくてドカーンなんだなー！」

そりゃ岡本太郎だ——!!　ぼくがいいたいのは桃太郎！　このゲームの主人公桃太郎くんに地獄王退治の自信なんかを聞いてみたいのさ。というわけで桃太郎くんどーぞ!!

「自信ですか、自信はないけど、村の人たちが困っているのを見ているわけにはいきません。仲間と力を合わせて誠心誠意訴えればきっと地獄王もわかってくれると思います」

さすが桃太郎、愛と勇気の子だ。ちなみに前作から3年たったわけだけど、術や力はどのくらいパワーアップしたのかな。

「術ですか、術は全部忘れました」

忘れるな——!! せっかく苦しい修行でおぼえたのにもったいねー!!

「でも普段の生活じゃ術なんて使わないんだもん。この前、いなずまの術でさんまを焼こうとしたら、威力ありすぎて家燃やしちゃったんですよ。術なんてあっても不便なだけ」

そ、そうかあ。じゃあ術も一からおぼえるということで、さっそく旅にでましょうかね。

☆

「おじいさん、おばあさん。またオニ退治に行ってきます。別れるのはつらいけど、おみやげ持って必ず帰ってくるからね。おみやげはなにがいいかなあ。東京タワーのペナントかな、人面魚まんじゅうかな」

「おやおや、桃太郎。そんなことは気にしなくていいのだよ。それよりも庭にある月の水晶にひとこと声をかけていくんですよ」

家の庭には、前作でかぐや姫からもらった月の水晶が祀られているのだ。

「家内安全、安産祈願、無事志望校に合格しますよーに! パンパン!! これでOK!!」

なにがOKなのかよくわからないぞ桃太郎。とにかくおじいさん、おばあさんとの別れのあいさつはすませた。次は旅立ちの村で装備をととのえよう。

☆

旅立ちの村で、竹刀と板の胴とわらじの3点セットを買って準備万端グー!! ちなみに兵具屋には「したどり」という画期的なコマンドがあるのだ。現在装備しているものと、欲しいものの差額を払えば品物が買えるコマンドなんだけど、これがとても便利。すでに『桃伝II』をやったみんなも「かう」コマンドは使わずに「したどり」ばっかりやってたんじゃないかな。「したどり」のせいで、まったく存在感のなくなってしまった「かう」コマンド。おまえはコマンド界のルイージと呼ばれているぞ。

さて、装備がととのった桃太郎は一路オニ退治へ行くのであった。

☆

「♪もーもももももたろう、ピーチ! ピーチピーチチャプチャプランランラン!」

ヘタな歌を響かせて歩く桃太郎。

「ピーチ一発メンタンピンドラドラ…」

ブルブルブルッ(注・効果音)、そこに敵が現れた!!

「おや、あかオニくんじゃないの。ひさしぶりだねえ。えんまサマと一緒に改心したんだよね。どう最近の景気は?」

「ええ、おかげさまでボチボチでんな。…っていうわけねえだろ!」

ドガッ!! あかオニの、三沢光晴を彷彿とさせる耳へのエルボーが桃太郎を直撃した!

「アイター、なにすんの!! そうか、今じゃ地獄王の下で働いてるんだっけ。下っぱはつらいね。でも手加減しないぞ。バキッ!」

昨日の友は今日の敵。人生のせちがらさを感じながら、見事あかオニをこらしめて経験値アップの桃太郎であった。

銀のオニ、金のオニとの死闘に桃太郎、絶体絶命!

旅立ちの村を後にして、最初にやってきたのがカチカチの村。タヌキとウサギがなかよく暮らしている村なんだ。でもなぜかみんなの表情が暗いんだよなあ。

「あ、桃太郎さん。私たちの村では毎年、ウサギとタヌキの友情のあかしに大文字焼きをやっているのですが、今年は銀のオニがカチカチ山にたてこもっているので、できないんです。どうかお助けください」

だからみんなの表情が暗かったのか。よし、そうと聞いちゃ正義の子桃太郎が黙っているわけにはいかないぜ。銀のオニなんておちゃのこサイサイで倒しちゃうよーん。

カチカチ山の長い長いとにかく長ーい階段をのぼって山頂へ。

「ぜーはーぜーはー、しかしこの階段長すぎるんじゃないか。ヒーヒー、銀のオニのところにたどりつくまでに体力つきるような気がするんだ…け…ど…」

大丈夫だ、気にするな桃太郎。ほら銀のオニがいたぞ。戦え! 正義が負けるわけはないのだ! 昔から東宝特撮ものでそう決まっているじゃないか!!

(3分後)

「負けたー!! やっぱり体力つきたー!! 階段のぼるだけでこんなに疲れるようじゃ、まだまだ力不足だな。もっと経験つまなきゃ」

さすがにボスキャラは強い。打倒銀のオニに闘志を燃やす桃太郎であった。

☆

カチカチの村周辺で戦いをくりかえしていると、突如高らかなファンファーレが鳴り響いて何かが現れた!

「また敵が出てきたな、オリャ」

ボガッ!!

「イテテ、まてまて桃太郎!! わしはきねん仙人ぢゃ。まったくおまえはあわてものぢゃのう。おまえは今の戦いでオニを50匹こらしめたのぢゃ。それを記念して〝せんにんのかすみ〟をあげよう。次は100匹めで会おうぞ」

なんと『桃伝II』では、オニを何匹か倒したごとに記念仙人が出てきてほめてくれるのだ。なんかマラソンの中継地点みたいでうれしいね。関係ないけど、あの中継地点においてある飲み物の中にハズレでマックシェイクが混ざってたらおもしろいよね。それを選んだランナー、窒息したりして。

そんなこといってるうちに、桃太郎がレベルアップしたぞ。よし、銀のオニにリターンマッチだ!

「いくぞ銀のオニ! オラオラオラオラ! 1・2・3・ダァー!!」

よし、勝ったぞ。口ほどにもないな銀のオニ(簡単に調子にのるやつ)。

銀のオニを倒すと、ウサギがお礼にと大文字焼きを見せてくれるのだ。暗い夜空に大文字焼きの火が浮かび上がり、ドンパラドンパと花火の乱れ打ち。

「きれいだなー。オニもこらしめたし、一件落着だよ。めでたしめでたし」

こらこら、まだエンディングじゃないんだから、見とれているヒマはないぞ。

こうして銀のオニを倒した桃太郎は、カチカチの村を後にし、仙人にきんたんの術を習ったりしつつ、次の村へ向かうのであった。

☆

チャッチャチャチャチャッチャチャチャチャッチャウッ、マンボッ! というわけで、桃太郎は茶釜の村へやってきました。さすがにお茶の特産地だけあって、大きな茶畑があります。そして村の中になぜかでっかい茶釜がデーンと立っているのだ。

「なんだあのバカでかいヘンな茶釜! ギャハハハハハ!!」

ひとりバカ笑いする桃太郎を、村人が冷ややかな目で見ています。

「桃太郎さん、笑いごとじゃないですだ! オラたちにお茶の摘みどきを教えてくれるブンブクさまが、金のオニにつかまっちまっただ! おかげで今年はお茶づくりができないだよ。どうかブンブクさまをお助けください。金のオニはあの茶釜の中にいますだ!」

なんと、この村にも! ザンザン(火曜サスペンス調の効果音)! オニの魔の手が! ザンザン! ブンブクさまの命は! ザンザン! はたして桃太郎は村人を救えるか! ジャ——ン!

『信州茶釜村殺人事件・巨大茶釜の中に美人OLが見たものは!?』



火曜サスペンス劇場ならきっとこういうタイトルをつけるだろーな。
「みなさん、ブンブクさまはぼくにまかせてください。きっと助けてみせます」
村人の期待を一身に、茶釜へのりこむ桃太郎であった。

☆

「きたな桃太郎！　地獄王さまにさからうおろか者め！　オレが金のオニだ！　銀のオニを倒したそうだが、オレはそうはいかんぞ。かかってこい！」
「え、金のしゃちほこ？」
「そう、名古屋城のてっぺんにいて、ピーンとえびぞってピチピチ……コロス！」
「遠山の金さん？」
「おうおうおうおう、この桜ふぶきが目に入らねーか！　おてんとさまは許しても、この桜ふぶきが許さねえんだよ……コロス！　それいって今まで生きているやつはいない。くらえ、金のオニビーム！」
金のオニの体が光って桃太郎は大きなダメージを受けてしまった。
「あぶねー、そんな特殊攻撃があったのか。でもこっちはきんたんがあるから平気だよーん。きんたん、きんたん、きんたんのドーンとやってみよう！　よーし、今のギャグで相手はひるんだな。とどめだ、エイッ！」
ズガガン！　桃太郎はみごと金のオニをこらしめた。桃太郎は縛られていたブンブクさまを解放してあげた。
「助けてくれてありがとう。お礼に茶摘娘の踊りを見ていってください」
そりゃもちろん、お礼といわれるものならなんでも。でも茶摘娘の踊りってなんだろうなー、ウキウキ。と思っていると、茶畑で茶摘娘が一斉にウェーブを始めたのだ。
「うわー、鷲尾いさ子の鉄骨娘を見てるようだなぁ。♪いずれ血となる骨となる、そーれそーれ鉄骨飲料！」
桃太郎、その時代にそんな歌あったのか？とにかくブンブクさまを助けだし、村に平和をとり戻したぞ。目指すは次の村だ。

イヌ、サル、キジのお供も加わり桃太郎、勇気百倍

快調に進む桃太郎。だが、行く手にポッカリと洞窟の口を開けた巨大な山が立ちならんでいる。
「おい、そこの地蔵どん、この山はなにかね？」
「桃太郎や、これはならび洞窟といってな、数ある洞窟のうちひとつだけが山の向こうへと続いているのじゃ。ちなみにこの洞窟の中からキジの鳴き声が聞こえてくるぞ」
「そ、それはもしかして3年前に別れたお供のキジ、その名も〝キジ〟では!?」
桃太郎、名前くらいつけてやれ。とまれ期待に胸をふくらませる桃太郎であった。
だが行く手をはばむ洞窟はあまりに深い。敵もひたすら強い。気はあせるが、足は進まない。このままではらちがあかないから、すずめのお宿で少し骨休めだ。

☆

すずめのお宿といえば、何といってもつづら屋だよね。お金を払って、つづらを選ぶ。エイッ!!　あれ〝つきのあゆみ〟だって。なんだろこれ。あっ、桃太郎が後向きに歩いたぞ。そうか、〝つきのあゆみ〟だからムーンウォークのことか！　ワハハハ！
もういっちょ、エイッ！　今度は〝すずめのなみだ〟だ。使ってみよう。体力と技が1ずつ回復したぞ。ほんとに〝すずめの涙〟だよこりゃ。ワハハハ!!
ハ…。
トホホ、おもしろいアイテムにつられて、つづら屋でお金を使い果たしてしまったよ。こんなとこで遊んでるからバチが当たったんだな。早くキジを助けなきゃ。

☆

すずめのお宿の近くにいなずま仙人がいたので、いなずまの術をおぼえてから再びならび洞窟にチャレンジ。さっきあれだけ強かった敵もいなずまの術があればこわくないぞ。洞窟にあるたくさんのつづらのひとつを開けたとき、中からキジが飛び出してきた。ついにキジ発見!!　感動の再会だ！
「おなつかしゅうございます、ケンケン。新しいオニが現れたと聞いて出かけてきました。でもこんな目にあってしまって。桃太郎さんまたオニ退治のお供に加えてください。新しい技をおぼえてきました」
「地獄王ってのはえんまサマより強いらしいからね。また一緒にがんばろうぜ！」

桃太郎笑説

キジを仲間に加えて、桃太郎の攻撃力と守備力がアップ。ちなみにキジの特技とは、地上マップの一定範囲を偵察できるのだ。

「キジも見つけたし、あとは出口を見つけるだけだね。とっとと行くか、ルンルン。ドッヒャー!!　あそこにオニがズラ―――ッと並んでいるぞ！　待ち伏せだ!!　いかにキジくんがいるとはいえ、あんなにたくさんのオニを相手にして勝てるかなあ。でもここまで来て引き返せないし。なんだ、ほとんどあかオニとあおオニじゃん。心配して損したな〜。…と思ったら銀のオニと金のオニもいるよ。うひょお、さすがに苦しい〜」

とかなんとかいいつつ、全部のオニを倒すと出口に出ることができるのだ。

☆

「うわあ、広い平原に出たぞ。どっちに行ったらいいのかわからないなあ。ちょいとお地蔵さん、次の村はどっちですか？」

「ここより右へ進んで文字を読むのじゃ」

「は、右ですか？　あれ、なんか地面に木で字が書いてあるぞ。ギ…ヤ…グ…命…。ギャグ命!!　ま、まさかここはギャグ平原!!」

そう、この場所こそ桃伝名物ギャグキャラのホームグラウンド、ギャグ平原なのであった。

「うわあ、貧乏神が出てきたぞー！　ダハハハ！　次はあまのじゃくだあー！　ウヒョヒョヒョ！　5人そろってオニレンジャーだとお！　ギャハハハ！　ラッキィおにだだってぇ！　流行もちゃんとおさえてるなー！　でもちょっとゴロが強引だあー！　次はクロオニマティだー！　あかおにホーマーがいなくなって新キャラ考えるの苦労したんだろうなー！　ちなみにクロマティは退団したぞー！　ハヒーハヒー、笑いすぎて戦うどころじゃないよ。笑い死になんてなさけなくて、田舎のおじいさん、おばあさんに顔向けできないからね。早いとこ次行こっと」

☆

ギャグキャラのオンパレードをくぐりぬけ、やってきたのが花咲かの村。しかし、キレイな桜が咲いているはずの花咲かの村がやけに暗いのだ。

「ちょっと村人さん、これは一体どうしたの？」

「桃太郎さん。花咲かじいさんの様子が最近またおかしくて、村の桜の木が真っ黒になってしまったんです」

「ひょ、ひょっとしてあのじいさんまたとっつかまって、オニが化けているのかなあ。とにかく家に行ってみようっと」

桃太郎が花咲かじいさんの家に行ってみると、そこにはやっぱりイヌが捕われていた。

「ワンワン!!　桃太郎さん、お約束ごとでスイマセン。オニにつかまってしまいました。あそこにいる花咲かじいさんはにせものです。オニが化けているんです！」

「やあ、イヌくん。ひさしぶりだねえ。どう最近景気は？」

「ええ、ボチボチ……ってそんなことはいいですから、おじいさんに化けているオニをどうにかしてください」

桃太郎、いくら花咲かの村だからって話に花を咲かせている場合じゃないぞ。にせ花咲かじいさんは正体を現した！

「フフフ桃太郎、よくここまできた。オレはくろオニ様だ。金や銀のオニなんかのザコどもと同じだと思ったら大まちがいだぞ」

「え、クロードチアリ？」

「ワタシ、ニッポンノコトスキデス……ってクロードチアリなんて知らねーよ！」

やってることは金のオニとおんなじだぞ。

「これでもくらえ！　グレートカブキ攻撃！」

金のオニが黒い霧を吹きかけると桃太郎は術が使えなくなってしまった。

「うわあ、きんたんの術が使えないー！　でもおにぎりはたくさんあるもんね！」

きんたんの術が使えないのはつらかったが、そこはいやしい桃太郎。普段から道具袋の中にはおにぎりがいっぱい入っていたのだ。

「モグモグ、モグモグ。やっぱりセブンイレブンの鮭マヨネーズはおいしいね」

桃太郎はおにぎりで体力を回復しながら、くろオニを倒した。くろオニを倒すと、本物の花咲かじいさんが現れた。

「桃太郎さん、何度も助けていただきありがとうございます。またウチのイヌをオニ退治に連れていってください」

そうこなくっちゃ。ではお言葉に甘えて、イヌくんを仲間に加え、これでまた桃太郎はパワーアップ!!

「枯れ木に花を咲かせましょー!!」

おじいさんが桜の花びらを巻き散らすと、村の桜がいっせいに花開いた！　黒い桜が目にまぶしいピンク色に。あな美しや。

なごりはつきないけど、ゆっくりしてはいられない。この先にも桃太郎を待っている人はたくさんいるんだからね。

☆

続いてやってきたのはアミダ洞窟。この洞窟は5つの入口があって、入った入口によって道をふさいでいる岩の位置が変わるのだ。洞窟の中にいる人のいうことには、キーキーというサルの鳴き声が聞こえてくるらしい。

「お供のサルくんはここにいるんだな。サルくんを助けだせば、お供が全員そろうぞ。よーし今行くよーん」

と、桃太郎がいうほど、この洞窟は簡単ではないのだ。広さはさほどないが、敵がむちゃくちゃ強い。回り道をしていたらとても出口にはたどりつけません。ここはいっちょイヌの得意技「ていさつ」で正解の道を調べましょう。敵に会わずに先を見れてしまうなんてお得な技ね。

「ワンワン、桃太郎さん。先の方につづらがたくさんありました」

「じゃあおにぎりがたくさんあるかなあ」

「桃太郎さん、おにぎりにつられてる場合じゃないですよ。サルさんを助けなきゃ」

「そうそう、きっとその中にサルくんがいるにちがいない」

つづらのひとつを調べてみると、中からサルが出てきた！

「キーキー、桃太郎さん。おひさしぶりです。お役に立つため新しい技をおぼえました。見てください」

というとサルはつづらのカドにおしりをこすりつけた。

「かい〜の!!」

おまえは間寛平か!!　ようやく3匹のお供がそろって桃太郎らしくなったぞ。サルくんの命令で全体マップを見てみよう。まだほんの5分の1くらいである。

「長い旅になりそうだなあ。でも心強いお供もそろったし、はりきって行くぞー!!」

「ワン!!」

「ケン!!」

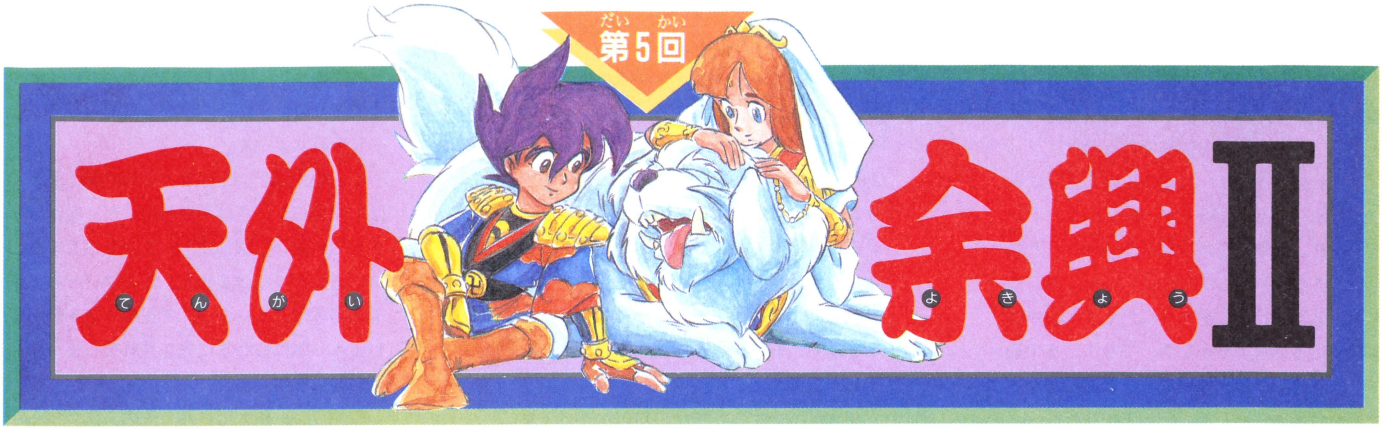
「キー!!」

（次号につづく）



第5回

天外余興II



絵:辻野寅次郎

広井王子総師のおコトバ



去る1月中旬の某日、われわれ『天外II』スタッフは決意も新たに年頭合宿をとりおこなった! その目的はといえば、もちろん『天外II』のシナリオ最終打ち合わせのためである。長時間にわたる白熱した議論の末、はたしてそこから何が生まれたのか? 詳しい報告は桝田くんに譲るとしよう。

緊急報告 苦悶する『天外II』スタッフ

文・桝田省治

この原稿を書いている今(1月24日現在)、私たち『天外II』開発スタッフは、大きな岐路を後にしました。それは、ほんの数日前、私と岩崎くんが戦闘関係の、とくにオートモードとマニュアルモードの処理を具体化する打ち合わせをしていたときでした。2人のうち、どちらがそんな無茶なシステムを思いついたのか、今はもう定かではないし、そんなことはたいした問題ではないのですが、そのシステムは、新しモノ好きの2人を何十時間も夢中で論議させるのに十分な素材だったことは、確かでした。しかし、それは、いわば禁断の領域。おそらく、世界中のコンピュータゲームのRPGをデザインしている多くの人たちが、一度は夢見、その無限に近い可能性に胸を躍らせつつも、最終的にはその実現の難しさ、市場需要がほとんど読めないというリスク等を考えて、絶望の中で断念したにちがいないシステムだろうと、少し冷静になった今は思っています。

ただし、そのときの2人は、それを思いついてしまった自分たちの馬鹿さ加減を神に感謝し(やや誇大な表現)、子供のように時間の流れを忘れ、その具現化に、熱中したのです。そして、奇跡は、起きた!!(やや誇大な表現)システムとして動くレベルまで、つまり商品として成功するかどうかは、検証の必要があるけれども、とりあえずゲームとして成立すると確信を持てるレベルまで達したのです。

早とちりの読者のために、おことわりを先にしておきますが、このシステムを『天外II』に採用するか否かは、正式決定していません。越えねばならない障害は、いくつも存在しています。世界中で誰も試していない実績のないシステムをわざわざ『天外II』で初めて導入する必要があるのか? はたしてこのシステムに、ユーザーのニーズはあるのか? 不安材料は、数え切れません。

翌日、広井王子氏に、この件を相談したところ、彼は次のような意味のことを言いました。「少なくとも僕たちだけは、ずっと挑戦者でいようぜ!」と。

おそらく『天外II』とその開発スタッフは、今まで誰も体験したことのない世界へ歩き始めています。「オレが道を作るから、オメエら、ちゃんとついてこいよナ!!」と、岩崎くんも申しております。正式に決定しだい、報告しますので、期待していてください。



イラスト/中野豪

らん外余興 ハ〜イらん外にまで出張してきた女王マキ様よん。2月号のプレゼント・さくまあきら先生サイン入り『桃伝II』当選者は、「君のダイナマイトボインに、僕の心はバックドロップ2連発さ」というベリグーなコピーを捧げてくれた神奈川県の瀬戸志織ちゃん(12歳)に決定ね!

寅のイラスト魔境

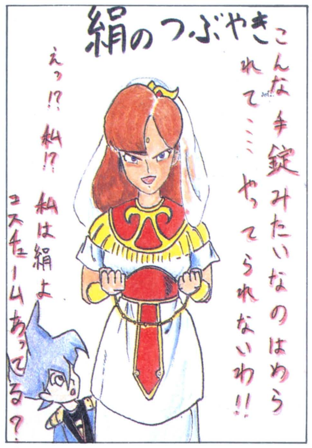
感謝感激の優秀作大発表だ！

第一席：石川県　北川麻里さん



←「王子様のお部屋」あてのイラストなんだけど、あんまり面白かったんで、こちらでいただいてしまいました。卍丸はじめ各キャラの目が尋常じゃない！（辻野）

第二席：愛知県　志賀幹生くん

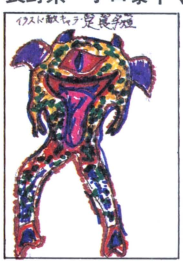


←これも王子様コーナーにきたマンガ。絹はこ〜んなツリ目じゃないけど、セリフが面白いから第二席。もちろん、絹の手錠には深いワケがあります（辻野）。



長らくおまたせしました！　おたよりコーナー第1回の発表でーす。審査委員長・辻野先生を中心に、ファン急増中の女王マキ様、ハガキが少ないと落ち込み気味の広井総帥を審査員に加えて、選ばれたのがこの7枚であります。「こんなもんでいいならオレでも描けるぜ！」という方は、第2回発表をめざしてどしどし応募してちょ。

長野県　小口泰平くん



←すさまじくポップな色使いはまさに芸術。11歳という年齢にしか描けませんね（辻野）。

神奈川県　臼田裕己くん



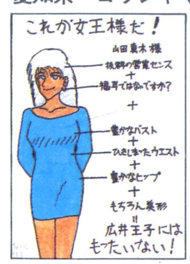
←いかにもという敵キャラですが、合体しているというところがいいアイデアです（辻野）。

千葉県　？くん



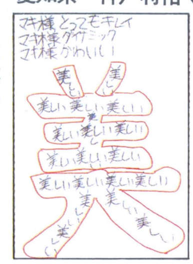
←情景を描いてくれたのはこの人だけだったので。でも名前を書き忘れてるよ（辻野）。

愛知県　ヨウシャくん



←「広井王子にはもったいない！」っていうコメントがリアルでベリグーね（女王マキ）。

愛知県　神戸将裕くん



←単純でいいわね。でも、もうちょっと具体的にほめてくれるとうれしいわん（女王マキ）。

おたより大募集



←REDも商品企画に一枚かんでいる『ブルースボトル』。マキ様の愛とともに5名様にプレゼント!!

- 寅のイラスト魔境
- 女王マキの贈りもの
- 王子様のお部屋

フッフッフッ。総帥を押しのけてしまった寅です。次回の募集は、女の子キャラだ。敵でも味方でもOK！

次号は女王マキ特集を予告するわよ！　今月の贈りものは、㈱タカラさんの『ブルースボトル』で〜す。

……ハガキが少ない。さみしい……。

あて先

〒102
東京都千代田区
九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
㈱PCエンジン
編集部
天外余興II○○係

勝PCエンジン 1月31日付

SOFT HIT CHART

ソフトヒットチャート

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータとメーカー提供のデータをもとに、編集部が独自に作成したものです。

売り上げBEST10

『ジャッキー・チェン』が首位を奪取!!

1 ボリュームたっぷりの本格カンフーACT。これをクリアすれば、もうゲームの達人だ。



2 このソフトのせいで、一気にバックアップユニットが市場から姿を消してしまったらしい。



3 多人数プレイの楽しさが口コミで伝わったかな。今月も引き続き好調な売れ行きを示した。



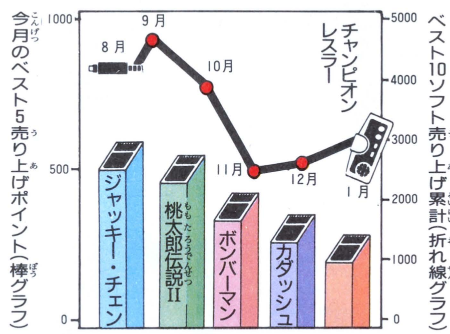
4 初登場にしてはいまいちの成績だったが、アーケードでの人気の高さを示した。



5 うるさいファンは大味のアメリカンプロレスなんていうけど、ダイナミックさはスゴいぞ。



順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル・形態	価格・発売日
1	—	593	ジャッキー・チェン	ハドソン	ACT 4M	6,500円 1月18日
2	1	562	桃太郎伝説II	ハドソン	RPG 6M BU	7,200円 12月22日
3	2	475	ボンバーマン	ハドソン	ACT 2M BU	5,300円 12月7日
4	—	348	カダッシュ	タイトー	ACT・RPG 3M	6,600円 1月18日
5	6	265	チャンピオンレスラー	タイトー	SPG 3M	6,600円 12月14日
6	8	243	桃太郎活劇	ハドソン	ACT 4M BU	6,500円 9月21日
7	7	207	F1サーカス	ニチブツ	SPG 4M BU	6,900円 9月14日
8	3	190	らんま½	メサイヤ	ACT CD	6,800円 12月7日
9	5	177	バスティール	ヒューマン	SLG CD	6,500円 12月20日
10	4	152	アウトラン	NECアベニュー	SPG 4M	7,200円 12月21日



1月前半は、年末に発売、再発売されたものがポイントをかせぎ、後半は新発売のソフトがおさえた。今年初めのチャートのベスト3をハドソンが制したのは単なる偶然ではなく、'91年もPCエンジンがハドソンを中心に回っていくことを象徴しているかのようだ。他のメーカーの奮起を期待しているぞ。

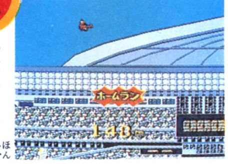
前人気BEST10

『イースIII』いよいよ爆発売に秒読み!!

順位	前回	得点	ソフト名	ジャンル・形態
1	1	573	イースIII	ACT・RPG CD
2	—	189	改造町人シュビビンマン2	ACT 4M
3	—	152	プロ野球ワールドスタジアム'91	SPG 4M
4	3	126	コズミックファンタジー2	RPG CD
5	10	115	ポピュラス	SLG 4M BU
6	8	111	モトローダーII	SPG 3M
7	5	104	三国志 英傑天下に臨む	SLG CD
8	—	89	天外魔境II	RPG CD
9	—	83	マンホール	ETC CD
10	6	78	1943改	STG 4M

3位 ワースタ'91

なんたって本家というか、老舗なのだ。



『イースIII』が相変わらずの強さだが、2位以下がけっこう面白い。エンジンだけのゲームに票が集まってきたみたいだぞ。

読者が選んだ発売中ソフト BEST 10

『桃伝II』惜しくも及ばず

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	イースI・II	ハドソン	RPG	55
2	−	桃太郎伝説II	ハドソン	RPG	42
3	−	ボンバーマン	ハドソン	ACT	17
4	−	F1サーカス	ニチブツ	SPG	15
5	−	カダッシュ	タイトー	RPG	11
6	−	スーパーダライアス	NECアベニュー	STG	8
6	−	サイバーナイト	トンキンハウス	RPG	8
7	−	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	SLG	7
7	−	バスティール	ヒューマン	SLG	7
7	−	コズミックファンタジー	日本テレネット	RPG	7

2位 桃太郎伝説II



➡はたして首位を奪うことができるだろうか。

久々の大作ソフト『桃伝II』が発売直後の勢いをかってトップを狙ったが『イースI・II』の前に無念の涙をのんだ。こうなると、このトップの座はしばらく動かないだろう。

次にトップの座に挑戦するのは『イースIII』になるのかな。

アーケード BEST 10

新旧入り乱れてチャートは混沌!?

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	ファイナルラップ2	ナムコ	SPG	115
2	2	ファイナルファイト	カプコン	ACT	76
3	−	ドラゴンセイバー	ナムコ	STG	57
4	−	パンクショット	コナミ	SPG	48
5	3	雷電	セイブ開発	STG	47
6	−	ギャルズパニック	タイトー	ACT	44
7	−	スーパーモナコGP	セガ	SPG	43
8	6	U.Sネイビー	カプコン	STG	39
9	−	リーグボウリング	SNK	SPG	35
10	−	ダブルドラゴン3	テクモ	ACT	32

3位 ドラゴンセイバー



➡ご存じ『ドラスピ』のパワーアップした続編。

『ファイナルファイト』はアーケードでのデビューが去年の1月ごろだから、もう1年以上の超ロングランになる。今回の成績はどうもスーパーファミコンでのソフト発売の影響のようだ。家で練習した成果をゲーセンで披露したくなるってわけ。

●協力 ナムコ広報センター/タイトーマーケティング部

ディスカウント情報

秋葉原周辺第2弾!!

ZET			マルゼンムセンECCS		
ソフト名	売値(税別)	割引率	ソフト名	売値(税別)	割引率
ジャッキー・チェン	4,830円	2.6割引	ジャッキー・チェン	4,700円	2.8割引
らんま½	4,800円	2.9割引	らんま½	5,780円	1.5割引
オーバーライド	4,830円	2.6割引	オーバーライド	4,550円	3.0割引
S.C.I.	4,830円	3.3割引	S.C.I.	5,040円	3.0割引
ガルクライト	4,850円	3.8割引	ガルクライト	5,640円	2.8割引
ボンバーマン	4,175円	2.1割引	ボンバーマン	3,980円	2.5割引
桃太郎伝説II	6,120円	1.5割引	桃太郎伝説II	5,400円	2.5割引
ULTRA BOX3	3,590円	2.5割引	ZIPANG	4,340円	3.0割引
ドラぼっちゃん	5,100円	2.4割引	ドラぼっちゃん	4,690円	3.0割引
アウトラン	4,830円	3.3割引	アウトラン	5,040円	3.0割引
バスティール	4,620円	2.9割引	バスティール	5,400円	1.7割引
ワラビー!!	2,890円	5.6割引	ワラビー!!	4,550円	3.0割引
チャンピオンレスラー	4,830円	2.7割引	チャンピオンレスラー	4,700円	2.9割引
トイショップボーイズ	3,495円	4.4割引	トイショップボーイズ	4,340円	2.8割引
大旋風	5,290円	2.4割引	大旋風	5,040円	3.0割引
メルヘンメイズ	4,270円	2.2割引	メルヘンメイズ	3,850円	3.0割引



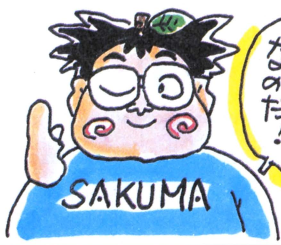
⬆ネオ・ジオの中古ソフトや周辺機器も扱っている店が多い。

店の数が多くてとても1回では紹介できない秋葉原電気街だけど、前回からしばらく経ってソフトのラインアップも一新したところで再戦に臨んだ。やはり品ぞろえの面では最高だね。

●調査協力店 キデイランド(原宿、立川)、博品館TOY PARK(銀座)、ハローマック(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸(高知)、おもちゃのデンマーク(愛知)

特別伝授 これでキミも桃太郎チームに入れる!? 二十ケ条 後編

桃太郎チーム秘伝の二十ケ条もいよいよ後編! ゲームデザイナー志望のみんなは、この二十ケ条をじっくり読んでね! 一見、お気楽そうにゲームを作っていると思われがちな桃太郎チームだが、この二十ケ条に隠された本音を読みとってほしい! さあ後編だ!



一、原稿はワープロでコクヨ・フ―461Nブルーに印字しなければならない。メッタにないので探すのがつらい。

一、ワープロは東芝JW95GP!! 最新型だぞ!!

一、ワープロのフロッピーはコニカMF/2DDブルー。

一、一ケ月に一度は「鬼の研究」(知切光蔵著・大陸書房)を読み返し、鬼の生活にひたる日々を送らねばならない。

一、水性ボールペンはセーラーDP250の0・8mm使用!!

一、『S桃鉄』は10年モード以上やりたければ休日に!!

一、人の意見に「そうかなあ…」は、梅干し3個ほおばるの極刑!! 「そうかなあ…」は全面的に人をけなす言葉。

一、土曜夜は「やるならやらねば」必見!! あの関口和之氏が構成作家をしている事実はあまり知られていない。

一、週に一度は、みんなで鍋を囲む。最近はカニやシャケを味噌で煮込む石狩鍋が人気を博している!!

一、どんちゃんは豊丸のファン。

桃太郎番付『スーパー桃鉄』カードベスト10ハガキ大募集!

『スーパー桃太郎電鉄』のカード中で、キミの大スキ、大キライカードの名をひとつ、その理由も書いて、「カードベスト10」係へ送ってね。抽選で、特製バッジをプレゼント!!



あて先はこちら!!

(勝)桃太郎かわら版へのおたよりはハガキでね。○○部分はコーナー名を書いてご応募ください!!

例

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル
(勝)PCエンジン編集部
桃太郎かわら版
○○○○○係
あなたの住所
氏名 年齢

桃太郎チームの今月のBGM



「in the Pocket」中西俊博・フォーライフ

桃太郎シリーズで音楽を作曲している"サザン"の関口和之さんが、銀座のヤマハで買ってプレゼントしてくれたCD。中西俊博さんのクラシックとは違う、明るいバイオリンがごきげんなアルバムで、すっかりオシャレな気分になった桃太郎チームであった!

桃太郎チームの今月のお気に入りゲーム



『イースIII』ハドソン

いい! とにかくいいぞ! 誰が何といおうと、『イースIII』はいい! あの銀河万丈さんの重厚なナレーションを聞けるというだけで、桃太郎チームの面々は感動の涙を流してしまったのだ! ああ、もし『桃伝II』をCDロムで出すなら、ぜひナレーションは銀河万丈さんにお願いしたい。「あれから3年、世界はふたたび闇に覆われた。そのとき勇者桃太郎が…」



桃太郎チームの今月の読んだ本



「猿之助の歌舞伎講座」市川猿之助 とんぼの本・新潮社

歌舞伎なんていうと、難しそうかな? でも猿之助の歌舞伎なんて「けれん」と呼ばれる、宙乗りや早変わりが次々と出てきて、見てるだけで楽しいし、実は、『桃伝』のゲーム作りで、一番参考にしてるんだ。この本は、そのしかけを知る写真もタップリの重要資料だ。

 イラスト/運馬知男

人気爆発!!桃伝II



ふきあれる感動の嵐!!
和風RPGの最高峰と大評判!!

『桃伝II』を応援してくれたみんな！本当にありがとう!! 予想以上にみんなが喜んでくれたので、桃太郎チームも驚いています!!

また、桃太郎くんだけでなく、あらたにパーティに加わった金太郎や、浦島たちもすっかり人気者だし、それどころか、びんぼう神、クロガッパまで友達にしてくれて、感激です。

「これは声の出ないCDロムだ!!」なんていう評価までいただいて、もうこそばゆいくらい。うれしいな。

そのせいか「天の声2」が売り切れだという話もありますが、今、ドンドン増産してるそうですから、もうすぐ手に入るはず！『桃伝II』未体験のキミもぜひ遊んでくださいね。では、みんなの声をお伝えします。



各地から寄せられる絶賛！

●『桃伝II』をギャグRPGだというやつは、エンディングを見てないやつだ!!
神奈川県・井上浩くん

●倒した敵が改心して村にいるなんて良心的なRPGが、かつてあったろうか!!
北海道・ましらっ子くん

●桃太郎も、金太郎も、浦島も、ねたろうも、みんな村人に愛されている。
福岡県・ねたろうの穴くん

●鼻水たらして泣いたぜっ。
山口県・でかたろう音頭くん

●17人パーティは、きっとさくまサンの多人数パーティRPGへの痛烈な批判(ギャグ)だと私は読んだ!!
滋賀県・橋本昭夫くん

●〝むらひえん〟は究極だあぁっ!!
福岡県・佐藤信彦くん

●〝むらひえん〟のバカバカしさには桃太郎チームの恐ろしさを感じました…といいつつ、たった4マスの宿屋までむらひえんしたのは私です。
東京都・西田千佳さん

●やめないでくれーっ!! 『桃伝III』を出してくれ——っ!!
東京都・げらだひひオニくん



十五少年漂流記(仮)
名づけ親募集中

あの桃太郎チームが製作する新作RPG『十五少年漂流記(仮)』で活躍する15人の日本人の子供たちの名前を、あなたがつけてください!!

採用者には、特別にゲームシナリオ初稿のコピーをプレゼント!!

男名、女名どちらでもOK。ひらがな5文字までの名前をひとつ、ハガキに書いて「十五少年名づけ親係」までドシドシご応募くださいね。

勝 桃太郎かわら版 第二号

版元
さくまあきら
&
桃太郎チーム

アーケード&パソコン&etc…

他機種の面白ゲームを太鼓判推薦!!

という他機種作品紹介コーナーだ!!

PC ISHOKU SHIKYOU GEPPOU

PC移植市況月報



RAD MOBILE
ラッドモビール



SEGA／3月頃ゲームセンターに登場

アーケードシーンについに32ビットの時代が到来!!

広大なアメリカ大陸を舞台に、ひたすらアクセル全開で突っ走っていく!! そんな豪快な雰囲気のドライブゲームが、この『ラッドモビール』なのだ。しかしこの作品は、単にデキのいいドライブゲームというだけではない！ アーケード初の32ビットシステム（現在の主流は16ビット）を駆使して、グラフィックの細やかさやなめらかさなど、これまでにはない水準の完成度を見せてくれる。

追跡してくるポリスを振り切り、こころゆくまで32ビットの威力を楽しんでみてくれ!!

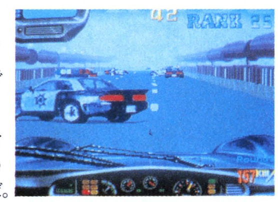






⬆アメリカ大陸を横断する、ノンストップレースなのだ。

⬅もちろん体感ゲームだから、ゲームに合わせての動きもバッチリ。



➡ポリスに捕まるとタイムロス。アクセル全開で振り切ろう!!

⬇これが半透明の機能を使った雨のシーン。なるほど、納得のリアルさだ。



セガ新製品発表会開かれる！

去る1月24日に、今回紹介した『ラッド～』とあわせて、クイズゲームの『宿題忘れました』やSTGの『コットン』などがお披露目された。

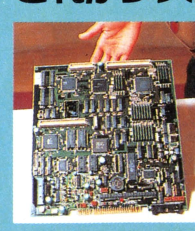


⬆この席で、システム32作品を7タイトル出す予定と発表。



⬆新作『コットン』はなかなか遊べるSTG。期待作といえそうだ。

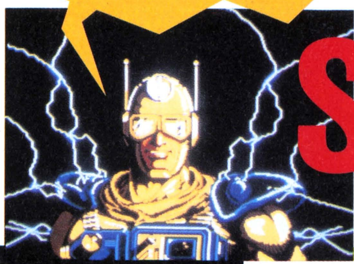
これがシステム32ボード



なんとセガは半透明、ボカシなどの機能を満載した、システム32を他メーカーにも公開すると発表。この基本ボードを元に様々な展開がありそう。

地球の平和は、私にまかせたまえ!!





タイトー

SONIC BLAST MAN

ソニックブラストマン

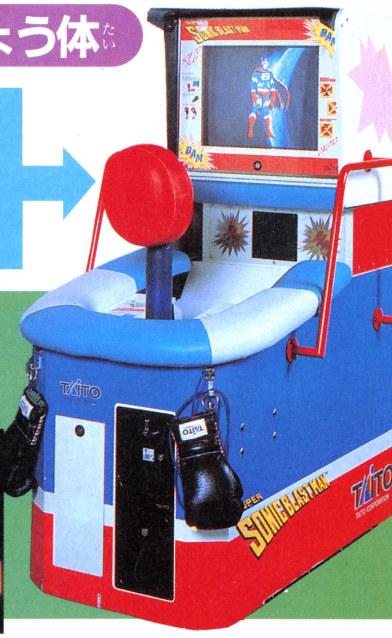
現在ゲームセンターにてプレイ可能



ムシャクシャしてしまうことの多い現代人にピッタリ!! のストレス発散ゲームの登場だ。その名は『ソニックブラストマン』。目標めがけて力いっぱいパンチを繰り出し、クリア条件として設定された通算パンチ力を3発の合計でこえればOK。難易度は5段階。自分の強さを考えて、好きなランクに挑戦だ!!

これがきょう体

ここを狙ってブンなぐる!!のだ



ソニックブラストマンとは…

あらゆる情報をキャッチして、日夜地球の平和のために戦うソニックブラストマン。彼の拳には、地球以外の技術で造られた特殊なグローブがつけられ、通常のパンチ力を数百倍に増幅して悪に叩きつけている。



⬅彼の「私のパンチを受けてみろ!!」の声をぜひ聞いてみてくれ。



⬅難易度選択画面。キミはどのランクに挑戦する? ちなみに挑戦は各1回100円で継続性はないよ。



➡ドッカーン!! 男性ならば120t出るかどうかが、普通かそれ以上かの分かれ目になるそうだ。

ステージは全5種類

STAGE 1



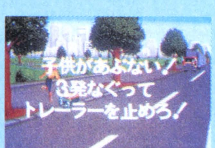
⬆平均70tのパンチが出ればOKの、超ラクチン面だ。



⬆放ったパンチの威力によって、暴漢の表情も変貌していくのだ。

STAGE 2





⬆あっ、赤ちゃんがトラックにひかれそうだ!!

⬅これは実際に出した数字ではないので悪しからず。

STAGE 3



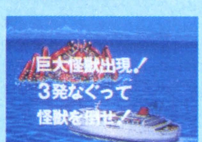


⬆規定の数字まで到達しないと、哀れこの通り。



⬅うまくクリアすればヒーローになれる!!

STAGE 4



⬅男ならこの面くらいは撃破したい。

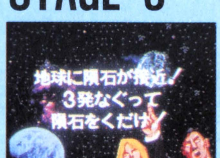


⬅けっこう、このカニさんの人気が高いらしい。



⬆見るからに情けない終わりかたなのである。がんばろう!!

STAGE 5





⬆巨大な隕石に、ボコボコと穴をあけてしまえ!



⬅最強最悪のバッドエンド。ガックシ……。

移植人気投票結果 1月分

いやあ、'91年１発目のチャートはものすごい大混戦になったね!! しかし、それでも強いトップの４タイトル、さすがの人気だ。

順位	得票ポイント	前回	タイトル	オリジナル	順位	得票ポイント	前回	タイトル	オリジナル
1	1439	2	ファイナルファイト	アーケード	11	319	6	サイレントメビウス	パソコン
2	942	1	エメラルドドラゴン	パソコン	12	294	7	SDガンダム	ファミコン
3	886	3－	ドラゴンクエスト	ファミコン	13	278	5	魍魎戦記 摩陀羅	ファミコン
4	570	4－	パロディウスだ！	アーケード	14	263	29	ドラゴンクエストⅣ	ファミコン
5	521	8	ファイナルファンタジー	ファミコン	15	243	17	R－TYPEⅡ	アーケード
6	478	23	ドラゴンボールZ	ファミコン	16	238	15	サークⅡ	パソコン
7	425	11	テトリス	パソコン	17	226	10	三國志Ⅱ	パソコン
8	342	40	ドラゴンセイバー	アーケード	18	214	19	エリア88	アーケード
9	330	27	大工の源さん	アーケード	19	213	16	マジックソード	アーケード
10	323	12	ドラゴンスレイヤーⅥ	パソコン	20	199	32	ダライアスⅡ	アーケード

有名作品、月別で圏外へ転落!!

なんといっても今回の１月分集計でショックだったのは『ウィズ』や『グラディウス』シリーズなどが、ベスト20に入れなかったこと。特に『グラⅢ』なんかは、同じようにSFC化されたにもかかわらず、『Fファイト』とは約10倍もの差をつけられてしまったもんね。まあ、それだけ『Fファイト』に対するみんなの執着というか、憧憬の念が強いということがわかるなぁ。

さて、その激烈な『Fファイト』攻勢によって、またも連続Vならなかった『エメドラ』。堂々紹介ページを飾るためには、なんとしてもあと３回の勝利をもぎ取らなければならないぞ!!

それから、いよいよ直訴の時が迫ってきた『Fファンタジー』。支持者のみんなの一層の応援を期待するよ。残りわずかだぞ!!

1位 ファイナルファイト



←読者の希望では、"CDロム全キャラ登場"が多い。

歴代 Best 20 だ

順位	累積ポイント	タイトル	順位	累積ポイント	タイトル
1	22191	ドラゴンクエスト	11	3605	エリア88
2	11961	テトリス	12	3378	ウィザードリィ
3	11119	グラディウスⅡ	13	3223	パロディウスだ！
4	8939	ファイナルファンタジー	14	3124	フェリオス
5	6274	ファイナルファイト	15	2844	グラディウスⅢ
6	5275	エメラルドドラゴン	16	2679	ドカベン
7	5046	SDガンダム	17	2340	スーパーマリオブラザーズ
8	4953	R－TYPEⅡ	18	2218	ウィロー
9	4752	三國志	19	2138	魍魎戦記 摩陀羅
10	3965	信長の野望(全国版)	20	1892	忍者龍剣伝

ハミダシ 月報社特選 情報箱



はーっはっ！ テレの介だ!! みんな元気かい？ 今月は間近に迫った、AOUショー関連の新作アーケード情報についてお伝えしよう。まず、コナミの出展作品は『ゴルフィンググレイツ』(ゴルフゲーム)、『出たな!! TwinBee』など。『ツインビー』はAMショーに続いてなんだけど、相当バージョンアップされているようだぞ。それから、カプコンは『ストリートファイターⅡ』『アタックス』(対戦PZG) などを出展する予定。『ストリートⅡ』は前作同様のハードなアクションが楽しめるものということで、今から期待が集まっているぞ。次回の移植月報はAOU特集だから、おっ楽しみにネ!!

  イラスト／薄葉士郎

読者の大声 どくしゃのおおごえ SPECIAL

☆『R－TYPEⅡ』PCではSGで８メガで完全移植して、SFCをブッとばそう!! 千葉県　吉田哲くん

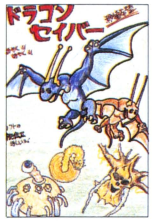
☆『ドラクエ』がだめなら『Fファンタジー』だ。めざせ１万票!! 千葉県　山田章司くん

☆『ドラゴンセイバー』ぜひ続編もPCでお願いします。ナムコさんならやってくれますよね。 山口県　純ちゃんの耳くん

☆『エメドラ』の順位が落ちたーっ!! おいこら、他のファン連中、もっと気合入れろよっ!! 京都府　たかな知さん

☆昔なつかしいナムコのゲームをCDロムに１つにまとめてみてはどうでしょうか? 北海道　佐々木央くん

編より：SFCの影響か、PCだっていいゲームを作れるぞ!! という内容のおたよりが急増中。みんなのいいたいことはわかるぜ！



⬅北海道　中村州利くん



⬅東京都　加藤昭一さん

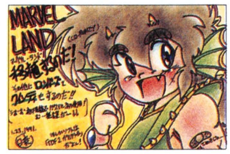

⬅東京都　白狼斎幻舟くん

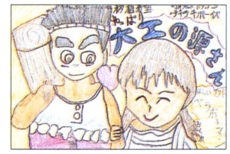


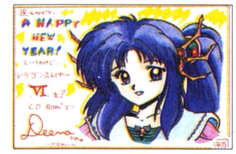
⬅埼玉県　LACHESISくん

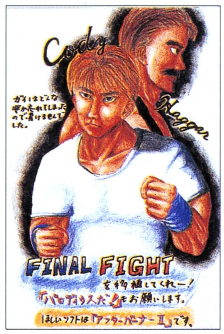

⬅兵庫県　雲行白宇くん


⬆京都府　たかな知さん


⬆愛知県　暁一穂さん

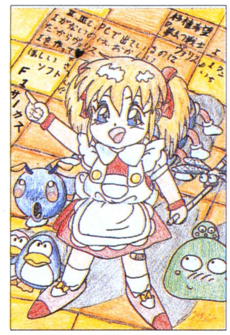

⬆広島県　川口祐士くん


⬆栃木県　アメジスト・シヴァくん



⬆神奈川県　ケロリンくん


⬆長野県　花月よいこさん


⬆群馬県　エルピープルくん


⬆千葉県　まんぷくふとるさん

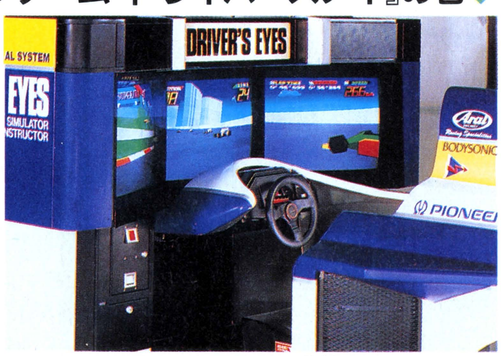

⬆新潟県　篭嶋隆徳くん

連載 第2回 ナムコの"な"

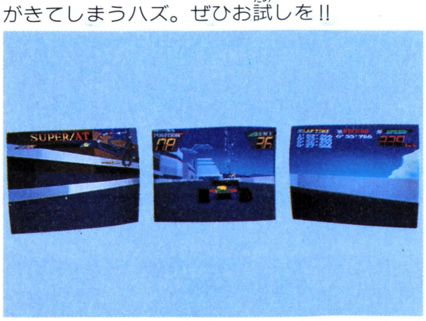
(株)ナムコ　販売部販売課 御所脇 裕

◆新型ドライブゲーム『ドライバーズアイ』の巻◆

こんにちは、皆さんゲーム楽しんでますか? 私は、'91年F１グランプリ開催が、待ち遠しくて仕方がないこの頃。だからというわけではないんだけど、今回はNEWゲームの『ドライバーズアイ』を紹介だ。はっきりいってこれは、レーシングゲームの最高峰です。大迫力の３面マルチ画面、クラッチ操作、本格的H型シフトパターンなどで本物の感覚を味わえ、さらにゲーム内容、操作性、きょう体のすべてがF１感覚!! 思わず震えがきてしまうハズ。ぜひお試しを!!



⬆まさにFIマシンのコックピット、と実感させてくれるきょう体。本物のスーパーレースを疑似体験できるゾ！


⬅3画面なので当然視界が広くなる。早く本物を見たいでしょ!?


⬆この超本格的な装備を見よ!! これ以上にリアルなアーケード用レーシングゲームはなかったはずだ。

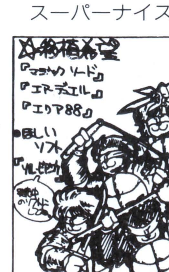
おたより募集!!

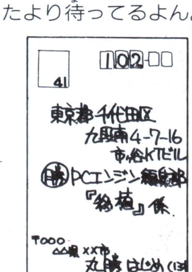
やあ、どーもどーもこのコーナーへのハガキの書き方は、オモテに住所・氏名・年齢・電話番号を、ウラに移植希望のゲーム（３本まで）と欲しいソフトのタイトルを１本書いて送ってネ。毎月５名様に、希望のソフトをプレゼントしちゃうぞ。ただし希望する品物は、できるだけ発売中のものにしておいてね。

さて、今月のラッキーな当選者を発表するぞ!! 山口県　雑耕平くん、静岡県　横田規宏くん、埼玉県　小松若枝さん、岩手県　虎鵜純くん、富山県　大島和司くん、以上の５名様でした。おめでとう！

あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル ㊔PCエンジン編集部「移植」係まで。

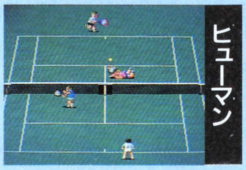
スーパーナイスなおたより待ってるよん。


⬅ウラはキミの好きにしてOK。


⬅オモテはこんなふうに書いてね。

新作ソフト お毒味チャート

またまたやってまいりました、お毒味チャート。ソフト選びの参考に、ぜひ当コーナーを活用してね。

評論家 ＼ ゲーム名	ファイナルマッチテニス	ゼロヨンチャンプ	プロ野球ワールドスタジアム'91
	 ヒューマン 3月1日発売／¥5,700	 メディアリング 3月8日発売／¥6,900	 ナムコ 3月21日発売／¥5,800
極辛代表 **岩崎啓真** 『天外Ⅱ』の開発は現在順調に進行中なのだ。もうしばらくしたらどかーんと写真なんかが発表されるかもしれないぞぉ。期待しててね。 	ヒューマンらしいこだわりを持ちながら、決してマニアックになっていない。誰でもプレイできるが、バウンドの処理など奥が深く、勝つためにはテクニックが要求される。4人プレイができるのもよい。ただ、練習は意味がないのではないかと思った。 ●●●●●●●●○○	グラフィックはイマイチ、ゲーム内容はなじみがない。だが面白い。ストーリーがバカバカしい割にはやることが妙にリアルで切実なのだ。音楽もちょっとカッコイイので気に入ってしまった。ただバイトの内容は、少々悪ノリがすぎるのではないかと思う。 ●●●●●●●○○○	ついに出た野球ゲームの一方の雄の改良型。前作のコマゴマとした部分のすべてに改良を加えて、さらに4人プレイまでも追加しての登場。『パワーリーグ』のリアルな路線とはまた違った味わいがあっていいぞ。ただやっぱり新鮮味に欠けるのは事実。 ●●●●●●●●○○
辛口代表 **ウォルフ中村** 先日から減量と筋肉増強とを兼ねたトレーニングを始めた。で、早くも効果が現れてきて喜んでいる。今日が誕生日の中村なのであった☆ 	マイキャラの守備範囲が広く感じられるけど、「誰にでも楽しめるように」というスタッフの配慮なのかな？ それでいてランボタンも使った操作方法のおかげで、さまざまなプレイができちゃうから、初心者から上級者まで楽しめることうけあいだ。 ●●●●●●●●○○	2速から3速にギアを入れる瞬間の緊張感に、思わず自動車教習所の試験を思いだしちゃいました(笑)。それにしても「ストーリー」のノリはすごくて面白いなぁ。車やパーツなどを買うために、バイトばかりするハメになったのは残念だったけどね。 ●●●●●●○○○○	『ワースタ』シリーズは野球ゲームの定番と言えるだけに、『'91』もよくできてます。ちゃんと進化してるんだよね。走力や送球スピードなどのバランスがファミコン版と違うのも興味深い（私はPC版の方が好み）。4人プレイはイマイチって印象を受けたけど。 ●●●●●●●●●○
甘口代表 **TOMOYO** お毒味を始めてからスポーツ（のルール）音痴がおもいっきりばれてしまった。ウォルフ先生に特訓されてる私って、ちょっと情けない。 	テニス初心者の私ですら「あたしって、才能あるんじゃない!?」と思ってしまったほど（どうせ勘違いよ）バツグンに操作性がいいの。とりあえず欠点が見あたらない、優等生的な1本ね。本物のテニス用のイメージ・トレーニングにもどうぞ！ ●●●●●●●●○○	これって現実的な楽しみのあるゲームだと思う。自分でバイトして、マイカーをチューンナップしていくんだもん。愛車（国産）が従順に速くなっていくのもかわいいったらないよ♡ 他にもお楽しみがいろいろ用意されててユカイなの。 ●●●●●●●○○○	こりゃアタシがどうこう言って点をつけられるようなゲームじゃないでしょう、みなさん！ 操作性のよさは前作そのままに、さりげない改良点がうれしい『ワースタ』最新作ざんす。やっぱし最新データなのが何よりよね、ねっ!? ●●●●●●●●●○
中辛代表 **ミロはぢめ** 最近空気が乾燥しているせいか、体に静電気がおきて、触るものみんなパチパチくる。今の僕は、歩くパチパチくん。触るとビリッとしびれる 	すご～く久しぶりのテニスゲームの登場ではなかろうか。ボールのスピードは全体的に速く、最初のうちは戸惑うかもしれないけど、慣れればスピーディーなテニスが楽しめる。僕としては、このゲームの場合とくに、対人間で遊ぶのがベストだと思うのだ。 ●●●●●●●●○○	ちょっと異色なゲーム。400mのカーレースで1位をとるために、資金稼ぎのバイトをするわけだけど、このバイトに費やす時間が、プレイ時間の7割を占めてるって感じ。裏を返せば、一生懸命バイトして、パワーアップした車で勝つと、喜びも格別だけどね。 ●●●●●●●○○○	3年間の沈黙を破り、ついに出たかといった感じ。今回の『ワースタ』は他機種にはない4人同時プレイモードがついていて、今までとは違った遊び方ができるようになったね。そして一言。やっぱりナムコの野球ゲームは、ボールのシミュレートが素晴らしい！ ●●●●●●●●○○

イラスト／中野 豪

イースIII



ハドソン

3月22日発売／¥7,200

『イースⅠ・Ⅱ』を移植した人間がゴチャゴチャいうのもなんなんだと思うが、ビジュアルのデキは申し分なし。どう見ても『Ⅰ・Ⅱ』よりも進歩したと思う。あとゲームの中身は前作とは完全に別物なので「前作」の中身を期待して買うのはよしなさい。

●●●●●●●●●○

操作性もいいし、よく移植されていると思う。ただ前作がよすぎた（!?）ため、そのレベルに達していない部分(とくにビジュアルシーン。キャラアニメでは、やはりインパクトに欠けるのだ）に物足りなさを感じちゃったのも事実。割をくってしまった感じだ。

●●●●●●●●○○

重厚なビジュアルがよいですネ。めいっぱい描き込みされてるし、３重スクロールでコワいくらい立体感あるし。それとマイキャラがすくすく成長してくれるのもプレイしやすくていいと思った。ACTも比較的単純で、とっつきやすくてグーよ。

●●●●●●●●●○

パソコンからの移植度は、ほぼ完ぺき！　しかし、パソコン版からしてイベント色が濃いゲームで、ゲーム部分はタダこなすだけといった感じで、普通のアクションゲームなんだよね。でも、さすがCDだけあって、ビジュアルシーンやサウンドはすごいぞ。

●●●●●●●●○○

1943改



ナグザット

3月22日発売／¥7,200

アーケードからの移植で、デキがいい上に２人用も可になっているのは得な感じだ。後半面で弾があまりに増えるとスプライトの消えがちょっとひどくなるのが気になるが、ゲーム内容の移植度は見事なもの。シューティングファンは要チェック。

●●●●●●●●○○

人気シリーズの１作だけに強いインパクトはないものの、完成度は高いね。戦艦や空母以外に海上要塞や戦闘列車といったボスキャラが出てくるのがいい意味で刺激的でした。自機の弾が当たってしまい、欲しいアイテムを取りそこなうことも多かったけれど。

●●●●●●●●○○

１ステージの長さが短めだから、テンポがあって小気味いいのよね。グラフィックもカッコイイし、スピード感もあるし、言うことないっス。ライフゲージ制で難易度設定もあるから、初心者のワタシみたいな人でもイケそーだよん。

●●●●●●●●○○

全体的に見て、PCエンジンのSTGはデキのよいものが多いと思う。このソフトも例外ではなく、気持ちよくプレイできた。ダメージ制だから、ちょっとしたミスですぐ死ぬなんてこともないしね。音がスカスカするのは、音源の性能上しかたがないかな。

●●●●●●●●○○

魔晶伝紀ラ・ヴァルー



工画堂スタジオ

3月22日発売／¥7,200

工画堂のCDロムの第１弾。ビジュアルは正直言えばイマイチだが、ゲーム内容は原作から徹底的に改良され、楽しめる程度まで難易度が下げられている。音楽もいいし、アクセスタイムも気にならないので、RPGの好きな人は買いの１本でしょう。

●●●●●●○○○○

攻撃方法を武器に合わせて３つ用意した（切る、突く、叩く）点が面白いね。でも、戦闘中に回復アイテムが利用できなかったり、あるレベルまでいくと経験値がたまらなくなったりと不可解な点も残念ながら多い。ゲームバランスも少し悪すぎるのでは？

●●●●○○○○○○

さすがにCDロムなだけあって、ビジュアルや音楽の質は超高い!!　……だけど、エリア別にマイキャラのレベルアップの上限があるのは意地悪くない？　これじゃ育てる楽しみがないし、対ボス戦も苦しいよ〜。ホントにRPG好きって人だけにオススメ。

●●●●●●○○○○

パソコンからの移植らしいけど、残念ながら遊んだことがない。パソコン版との比較をなしにして遊んでみた印象だけど、僕自身これは！　といったインパクトは受けなかったね。なにか１つでもいいから、これはすごい！　という部分があればよかったのに。

●●●●●○○○○○

サイレントデバッガーズ



データイースト

3月下旬発売予定／¥6,800

今回の目玉作品。３Ｄ迷路の中で「音」をメインに据えて敵の位置を探るアイデアで、映画「エイリアン」のような「恐怖」が本当に感じられる素晴らしい作品に仕上がっている。シナリオの謎のデキといい、緊張感といい、まさに「満足」の１本だぞ。

●●●●●●●●●○

言ってみれば「エイリアンとの鬼ごっこ」なんだけど、音とグラフィックの演出がすごいので臨場感たっぷり！　細かい設定（タイムリミットや予備バッテリーなど）もうまく決まってます。正直言って、こんなに心臓に悪いゲームだとは思わなかった（笑）。

●●●●●●●○○○

視覚と聴覚をフル稼動させての３Ｄバトルは、そうとうリアルだよ。モンスターの出てくるエリアを歩くっていう感覚のせいで、マジで緊張してしまった。マッピングは必須だから、ものぐさな人や方向音痴の人には大変かもしれないヨ。

●●●●●●●○○○

『アウトライブ』以来の本格的な３Ｄゲームじゃないかな。敵が前からだけ襲ってくるのではなく、横や後ろからも襲ってくるから、迷路内を歩いているだけでドキドキ感が味わえ、別の意味で怖い面白さがある。ただ、マップをよく見ないと迷いやすいかも。

●●●●●●●○○○

私のメインディッシュ

今月は秀作揃いで選ぶのが難しい。そこでどれを買っても外れがないのは先に断言しておこう。で、その中でも特に推したいのがまず『サイレント〜』。これは今月のゲームの中でも抜群のレベルを誇っていると思う。次に推したいのが『イースIII』。『1943改』も要チェック。あと、スポーツゲームが好きならどちらを買っても損はない。なんともいい月でした。うん。

今月は『ワースタ』をまずおススメしちゃいます！　友だちとのプレイはもちろん、コンピュータとの対戦もより楽しく遊べるようになっているからね！　また、アドルの新たな冒険を体験できる『イースIII』、トレーニングモードを利用することで、ゲーム特有のクセをつかみやすくなっている『テニス』、爽快シューティングゲーム『1943改』もおススメです！

やたらレベルの高かった今回、思いきりプレイを楽しめちゃった♡　ジャンルも各種取り揃えられていたし、今月はさまざまなニーズにお応えできそーねっ！　ＲＰＧファンなら『イースIII』、スポーツファンなら『ワースタ』、『テニス』、カーキチのキミなら『ゼロヨン』、ＳＴＧなら『1943改』。『サイレント』もいい味出してる。…これじゃほとんど全部だ。

今月は、なかなかよいソフトが揃ってるね。僕が８点以上をつけたゲームは、どれもスグレモノだから、どのソフトを選ぶかは自分の好みでどうぞ。野球がしたい人は『ワースタ』、ＳＴＧがしたい人は『1943改』って感じでね。次点の『サイレント』も個人的にはドキドキできたんで、ホラーな感じが好きな人は、遊んでみてもいいと思います！



あらすじ

川田幸子は32歳。たしかアキラは24歳、ユミは21歳だと聞いたことがある。その話を思い出し、「なにかまちがってる！」と叫びたいのをこらえる幸子であった(涙)。



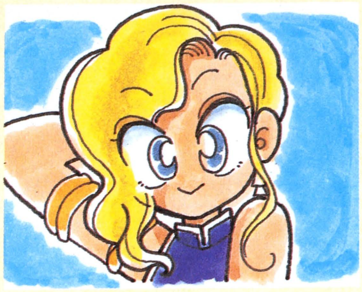
むせかえらんばかりのエネルギー!!!!しろー大野先生にきつーい一発を!!!!あて先

〒102 東京都千代田区九段南4―7―16
市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部

おしらせ なんと!!!! しろー大野とその一味がコンプファミリーテレホンネットに登場！
3月4日までだから急いで電話してくれろ。電話番号は150ページにあるぞ。

マルカツ アタック
カード システム

PC-MAC トレジャーハンターズ



ペントミノの謎

滅亡した旧第三帝国の遺産を求め、惑星ゲルマンに降り立ったTHたち。野望に満ちた独裁者の星で彼らが見つけたものは…。今月はシリアスに迫ります。

STEP 1 隠された膨大な遺産

トレジャーハンター（＝TH）とは、銀河の至高の秘宝・MACを求めて謎と冒険に挑む宇宙の探索者である。銀河連邦によって設立された公式のTH活動管理組織・トレジャーハンター協会（＝THA）の主催する一大発掘キャラバン・銀河横断大発掘行は、惑星フォミュラ、七色星団と続き、第３の発掘予定地・惑星ゲルマンに到達した。

数百年前にその野望とともに滅び去った第三帝国の遺産を見つけ出すために、惑星ゲルマンの大地を踏んだTHたちは、古代地図として残された卍形都市の謎を解き明かした。そして、膨大な遺産が埋められていると噂される地点の発掘を急いだ。

「見つけた！」

しかし、土砂の中から発見されたのは、５つの正方形のプレートと旧式コンピュータの端末だった。

どうやらこの古代のコンピュータが、次なるステップへの鍵ということらしい。古代コンピュータに詳しい専門家をTHA本部から呼び寄せ、作動可能状態になるまで、５日を費やした。

そして、電源がONになった……。

STEP 2 発掘された新たな謎

惑星ゲルマンの第三帝国遺跡から出てきたのは、５つの正方形のプレートと古代のコンピュータの端末だけだった。軍事力による宇宙征服を目指し、資金力においては、〝銀河連邦政府正規軍と100年は戦い続けられる〟と独裁者をして言わしめた、第三帝国の遺産がこれだけとは思えなかった。そして、この２つの発掘品こそ、膨大な遺産を隠した、本当の遺跡に導いてくれる鍵だと、THたちは考えていた。

苦労の末、コンピュータの電源が入ると古めかしいスクリーンは静かな作動音とともに動き出し、指示を求めてきた。

「ぱすわーどヲ、イレテクダサイ」

――パスワード？　いったいどういうことだろう？　引き続きスクリーンにメッセージが現れる。

「ココニ５ツノ正方形ガアリマス。コノ正方形ノ組ミ合ワセデ作ルコトノデキル図形ノ種類ガ、イクツアルカ数エテ、ソノ数ヲ入力シテクダサイ」

反転（同じ図形を裏返したもの）・回転（同じ図形を違った角度から見たもの）図形以外の異なる図形は全部でいくつあるのだろうか？

★MACゲームソフト プレゼント終了のお知らせ

P138で掲載しているMAC賞品のうち、ゲームソフトについては、希望者それぞれのソフトを入手することが大変困難なため、３月いっぱいでプレゼントを終了させていただくことになりました。なにとぞご了承ください。ゲームソフト希望ですでにMACがその点数分集まっている方は、早目に編集部までお送りください（３月31日消印有効）。また、現在までにMACをお送りくださっている方に関しては①ソフトが入手できるものは発送に多少時間はかかりますが、必ずお送りします。②入手できないものを希望されている方には何らかの方法でこちらからご連絡をさしあげます。以上、よろしくお願いします。

㊎PCエンジン編集部

STEP 3
THAへの連絡方法

5つの正方形を全部使ってテトリスのような図形がいくつできるか考えてください。ただし、右の図のように同じ図形を裏返したものは両方とも同じとしてひとつに数えます。答えは、A＝7個、B＝12個、C＝20個の中から選んでください。正しい解答がわかったら、そのアルファベットと住所、氏名、年齢(学年)、電話番号をハガキに書き、THAへの登録料としてMACカードの右下の数字を5MAC分だけ切って貼り、応募してください。

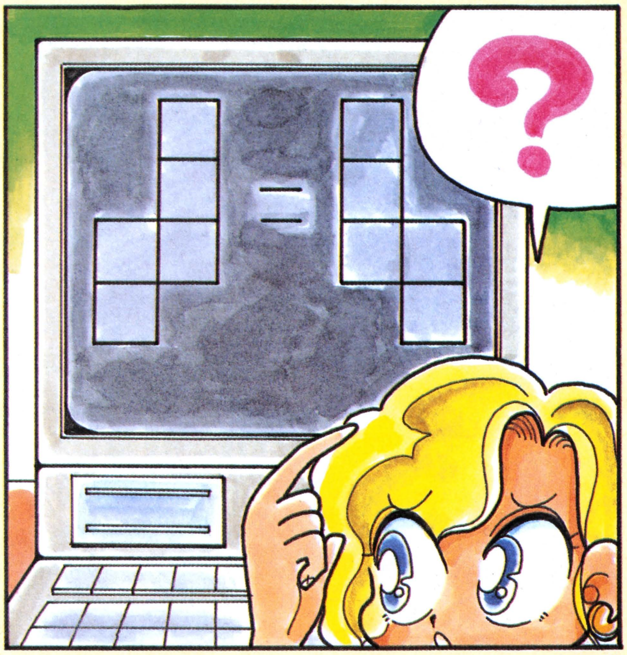
旧MACは、5MAC分を封筒に入れて同じ要領で送ってください。

締め切りは3月26日必着です。さあ、あなたも秘宝を求め、誌上銀河へ！

切手　〒120

東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部
「MACトレジャーハンターズ④」係

解答
（例：A）
あなたの｛住所 氏名 年齢(学年) 電話番号
登録料　5



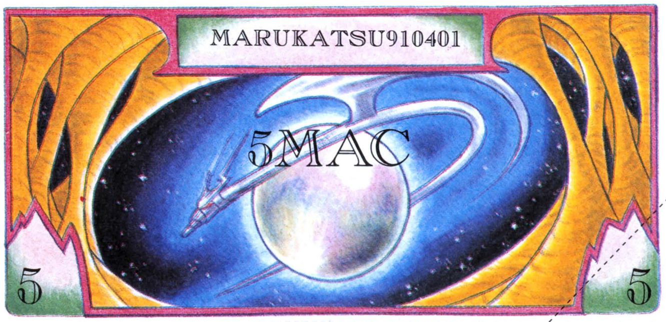
イラスト／水越かりん

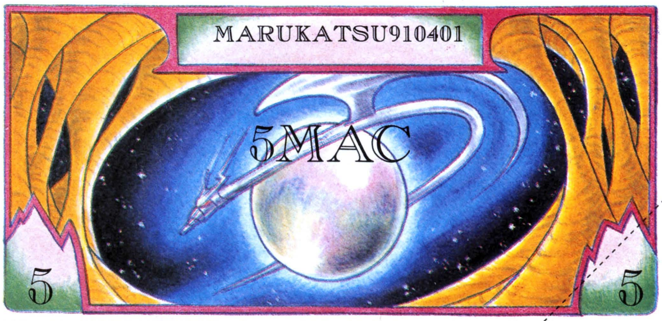
2月号のお詫びと当選者

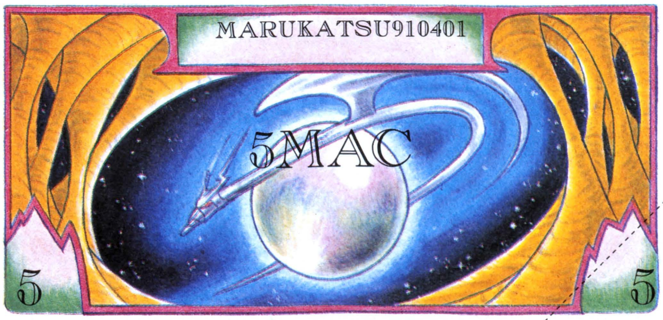
2月号の怪獣を入れ替えるクイズで問題文に誤りがありましたのでお詫びして訂正します。P133のSTEP 3で、〝怪獣のAとCを入れ替えた後、残りのB、D、Eは元の位置に戻さなければならない″というのは、〝B、D、Eはどの位置でもかまわない″、の誤りでした。B、D、Eを戻すためには、沢山の移動が必要なため、最小回数が限定できません。従って今回は、応募者全員の中から抽選で当選者を決め、3000MACをお送りします。読者の皆様に深くお詫びします。

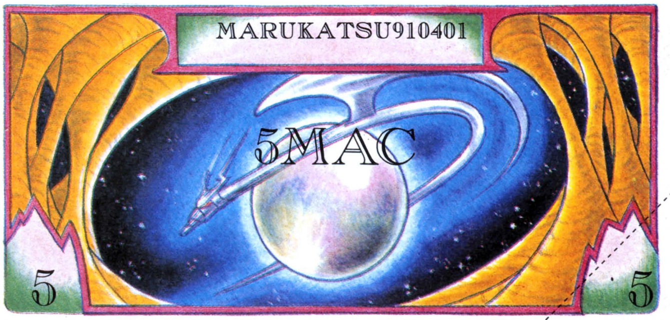
〈当選者〉

佐々木和康（秋田県）
猪苅裕幸（福島県）
阿部真弘（宮城県）
宮本玲仁（東京都）
高桑外志夫（石川県）
平山貴章（兵庫県）
小田達也（大阪府）
中塚章（香川県）
川添明彦（福岡県）
六田雅樹（福岡県）









イラスト／杉山真理

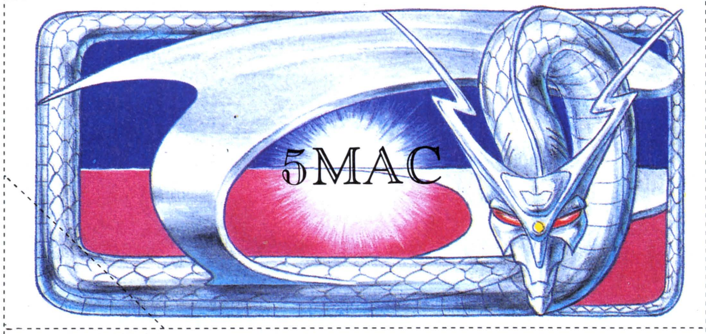


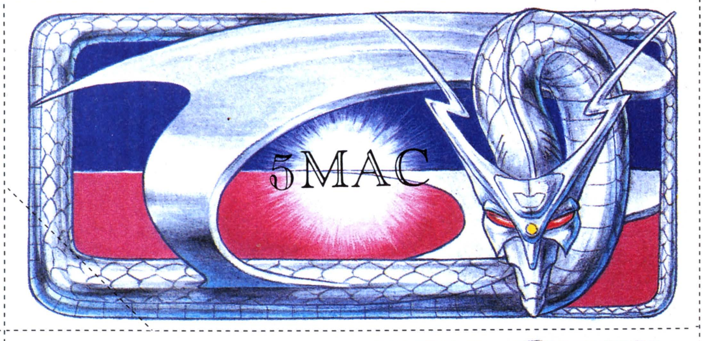
STEP 4

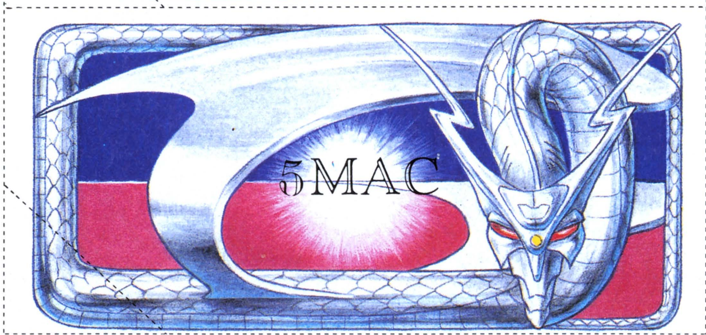
豪華賞品を手に入れるには…

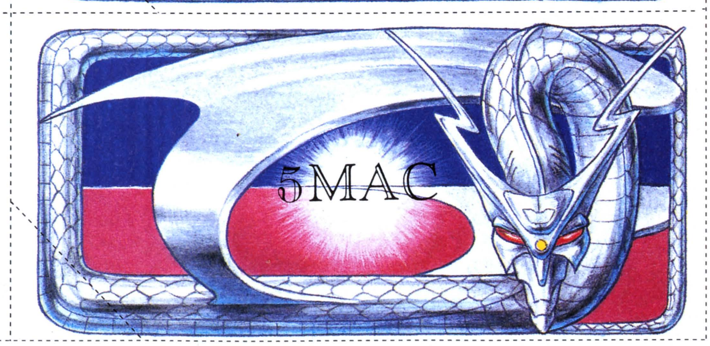
このページをはじめ、本誌のいろいろなコーナーでもらえるMACで、左の写真で紹介されている豪華賞品が手に入ります。下の表に書かれている各賞品に必要なMACが集まったら、次の方法で応募してね。集めたMACと住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望賞品名(ソフト希望者はそのソフト名)、MACに加えてほしいものを書いた紙を封筒に入れ(ボールペン、シャープペン希望者は、自分のあて先を書き、62円切手を貼った封筒も同封して)、前ページと同じあて先の「MAC賞品プレゼント」係まで送ってください。ただし、同じ番号(MARUKATSU910401という数字)のMACは8枚までしか使えません。同じ絵柄の旧MACは2枚まで、このページや各コーナーでもらったスペシャルMACは何枚でもOKです。

MACを集めれば、この豪華賞品がキミの手に				ターボパッド	2,200MAC	セガメガドライブ	12,500MAC
				ソフト(6500円まで)	2,800MAC	ウォッチ	13,000MAC
(勝)ボールペン	50MAC	(勝)テレホンカード	670MAC	天の声2	2,850MAC	コアグラフィックス	14,500MAC
(勝)シャープペン	200MAC	水越かりん先生直筆色紙	800MAC	ターボスティック	3,250MAC	ギター	18,000MAC
(勝)専用原稿用紙	300MAC	(勝)Tシャツ	1,200MAC	ソフト(6500円以上)	3,500MAC	CDプレイヤー	20,000MAC
システムファイル	600MAC	マルチタップ	2,100MAC	ウォークマン	11,500MAC	スーパーグラフィックス	30,000MAC



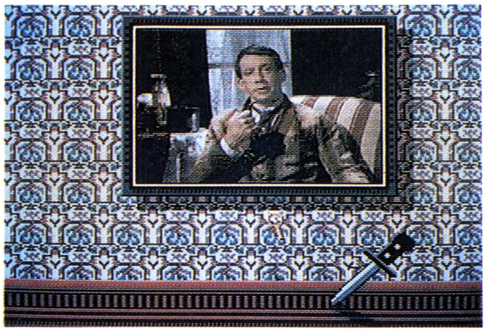






New Soft Times 延長戦

春一番の超最新情報をタップリ満載した「延長戦」は、今月もパワーさく裂、新鮮度120%!! このコーナーをじっくり読んで、春休みに遊ぶソフトを今からチェックしておこうぜっ!! それじゃさっそくGoGo!!



シャーロック・ホームズの探偵講座

ビクター音産／5月発売予定／¥7,200

AVG

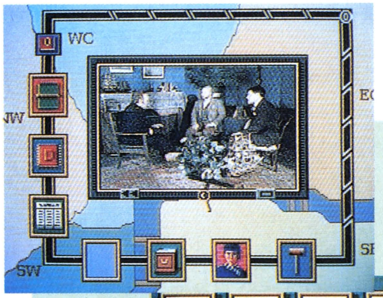
ホームズが贈る本格的推理アドベンチャー

小説でおなじみの名探偵ホームズが、キミを助手にしてくれるファン感涙のゲームが登場！

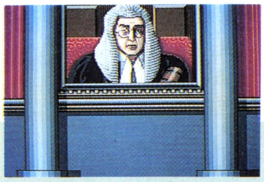
この『シャーロック・ホームズの探偵講座』は、イギリスで専用に撮影した画像を、ビデオと錯覚するほど動かして見せてくれるぞ。

助手であるキミは、事件現場や関係者を捜査していくのだが、重要なポイントにさしかかると、ビデオ取り込みの画像と、役者の肉声が証言をしてくれる。このAV効果が、まるでホンモノの探偵の気分にさせてくれるのだ。

この証言のシーンでは、今までのAVGと違って、映像内の証言者のしぐさや服装が事件を解くカギになるかもしれないので、真の観察力と注意力も必要になるわけ。まさに、よりリアルな体験ができる推理AVGなのだ！



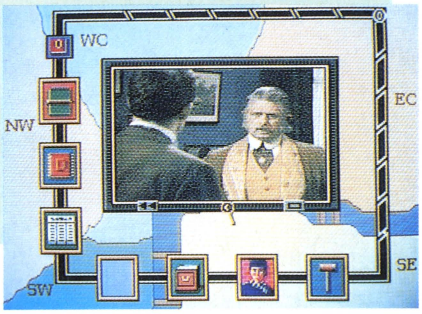
➡私立探偵といえば、仕事の依頼人がつきもの。ここで事件のあらましがわかるので、一言も聞きもらすな！



⬅謎が解けたら裁判所へ行こう。キミの推理が何点か判定してくれるゾ。



➡ホームズの情報源となる人々。中にはホームズのお兄さんもいるぞ。



⬅ホームズが聞き込みをしているシーン。こんな画像がビデオのように動くんだ。

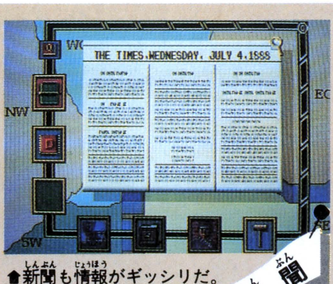
情報は武器だ

ファンタジーの勇者にとって剣が武器であるように、探偵にとっては、情報が武器になる。数あるさまざまな情報の中から、事件に関係した正しい情報を選びだせ！

住所録

⬇ロンドン中の住所録。イギリスは姓と名が逆だよ。



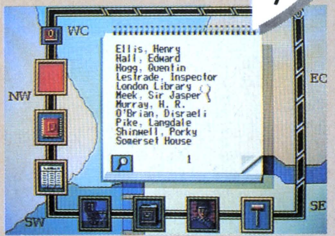


⬆新聞も情報がギッシリだ。後で役に立つ情報もあるぞ。

新聞

ノート

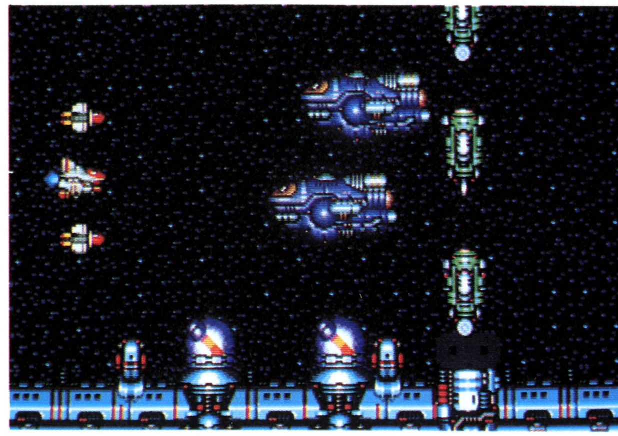
⬇このノートに、事件関係者をメモっておける。超便利！



待望のアーケードSTGが移植登場

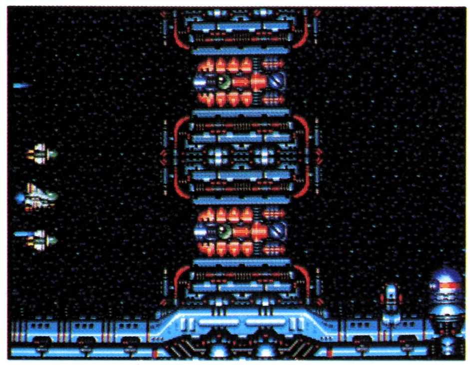
ZERO WING ゼロウィング

ナグザット／発売日未定／価格未定　STG

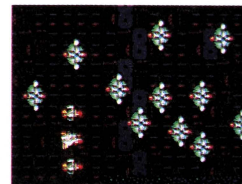


新要素を取り入れた新感覚の空中戦闘が開始される！

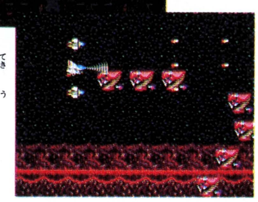
アーケードに登場するや、STGファンたちを新感覚でうならせた『ゼロウィング』がいよいよナグザットから移植登場だ。このゲームには、今までのゲームと違って敵をつかまえて武器にしたりするっていう新しい要素が入っているんだ。それになんといっても、ザコキャラがデカくて、手ごたえがバツグンなのがまた魅力。プレイしていても敵をやっつけたときの爽快感をビンビン感じることができるハズだぞ!!　STGファンなら、今から発売が待ち遠しい1本になりそうだよね。さあ、みんなで首をなが〜くして待っていよう。



⬅行き止まりだ！　スクロールにつぶされる前に破壊して、うまく突破しよう！



⬅撃って撃ちまくって、突破口を切りひらけ！



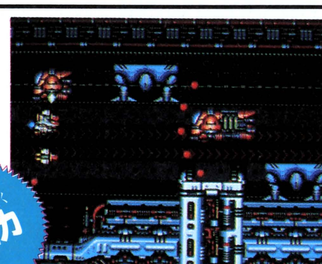
➡敵を撃たないで、つかまえるのも戦略のうちなのだ。

手ごたえバツグンの敵キャラが戦いを盛り上げる!!

この『ゼロウィング』では、中ボスくらいもあるザコキャラが続々と登場してゲームを盛り上げてくれるんだ。ザコキャラには、いろいろ特徴があって、弾をたくさんバラまくヤツや、耐久力がずば抜けて高いヤツ、つかまえようとすると逃げる変なヤツなどいっぱいいるぞ！

倒しがいタップリってヤツだね！　手ごたえのあるヤツをバンバン撃ち落として倒して、ストレスを発散させよう！

ド迫力



⬅コイツらに通路をふさがれないよう、早めにカタづけよう。



⬇自機とは大きさがケタ違い！　こんなのアリ？

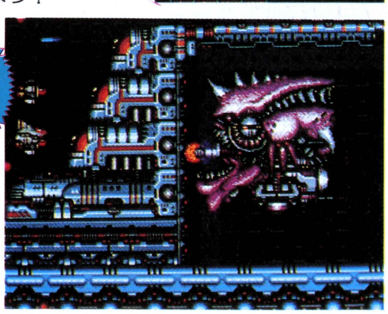


⬆敵の体当たりにも十分注意しよう！



➡コイツは中ボスだ！　レーザーには要注意！

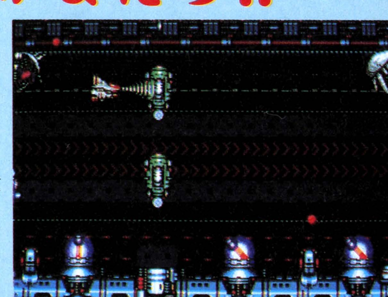
ボス



➡このグロテスクなボス、はたしてどんな攻撃をしてくるのだろうか？

敵をうまくつかまえろ!!

このゲームで重要なことは、つかまえた敵をどんなふうに使うかということなんだ！　使い方によってはシールドになったり、ボンバーになったりするぞ！



➡敵をナイスキャッチ！　コイツはシールド向きかな。



⬅敵をつかまえるときは、弾を撃てないので慎重にネ！

本格的ハードボイルドAVG

CYBER CITY OEDO 808 獣の属性

サイバーシティ オーエドハチマルハチ けもの アラインメント



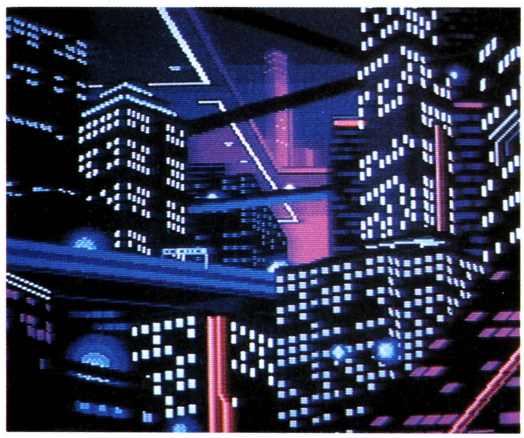
メサイヤ／3月15日発売予定／¥6,500

AVG

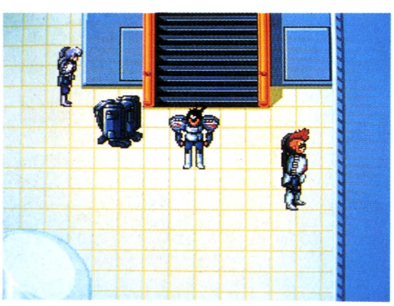
電脳都市をむしばむ悪を叩きつぶせ！

西暦2808年。東京は地上1000階にも及ぶ電脳摩天楼がそびえ立つ"OEDO"と化していた。そして、多発するコンピュータ犯罪に対処すべく、特殊捜査局機動刑事部が設立されていた。キミはある深～い理由で機動刑事にさせられたセンゴクとなって、全8つのミッションをこなすのだ。

ゲームはAVGだけど、RPGのように移動して情報を集めていくユニークなタイプ。重要なシーンにさしかかると、まるで映画を見ているような、動きまくりしゃべりまくりのイベントシーンが挿入されるんだ。映画やビデオが好きなキミにもピッタリのゲームだぞ！



⬅電脳摩天楼の最下層が、ゲーム序盤の舞台。



➡空港警備にあたるセンゴクたち。実際にキャラを動かしてさまざまな場所へ捜査に行くところはRPG的。

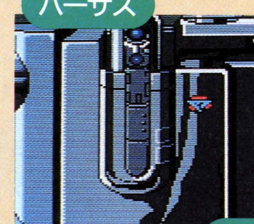


➡会話シーンでは、コマンドを使って捜査を進める。背景やアニメするキャラクターの表情などがとても美しい。

小道具は心強い味方

SFならではの小道具もゲームに取り入れられ、雰囲気をもり上げている。ストーリーが行きづまったら、これらをすかさず使ってみよう。きっと新しい情報が得られるぞ。婦警のオキョウばかりをひいきしないで、バーサスとも話をしてあげよーねっ。

バーサス



⬅センゴクにお供して、モンタージュ作成などをしてくれるサイバロイド。

警察手帳



➡機動刑事部と通話ができる。かわいいオキョウが、新情報を教えてくれるよ♡

メインキャラの特殊能力をうまく使おう

センゴク



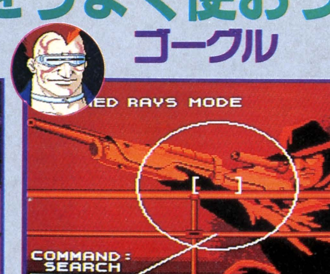
⬆主人公。強化筋肉が移植された右腕を頼りに、どんな敵にも立ち向かう。

ベンテン



⬆変装が得意の超美男。彼の十手にはワイヤーが仕込まれている。

ゴーグル



⬆彼が装備しているゴーグルは、隠れたスナイパーさえも発見する性能の高さ。

『OEDO808』の世界をもっと楽しみたい人は

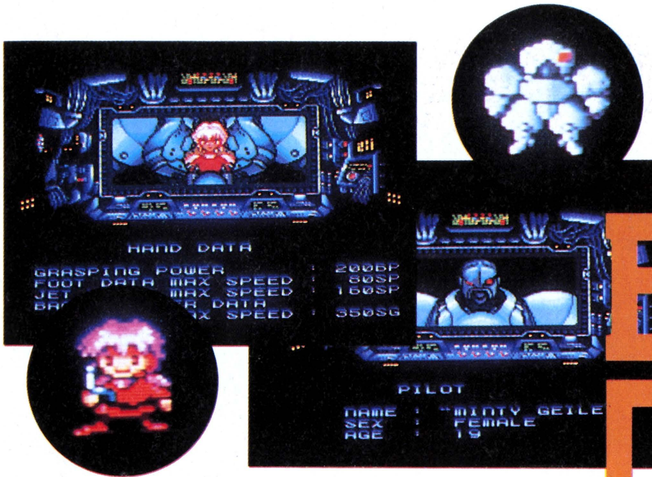
富士見ファンタジア文庫の「反逆の孤狼」ほか2巻の小説と、ジャパンホームビデオの「古の記憶」ほか2巻のビデオを見ると、よりゲームの世界が楽しめるぞ。



⬆ビデオは一度見たらやみつきになるぞ。

少女ミンティの戦いがはじまる!!

都市転送計画 ETERNAL CITY エターナルシティ



ナグザット／発売日未定／価格未定 STG 4M

広大な都市をかけめぐり、エターナルシティの謎を解け!!

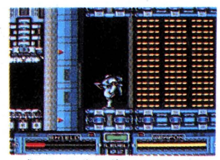
最近、ノリにノッてるナグザットから、またも、やりごたえバッチリ!! のゲームが登場だ。

この『エターナルシティ』は、ハードなSFムードがバツグンのSTG&ACT。しかも、メカデザインを、コミック「アップルシード」などで有名な、士郎正宗氏が担当しているから、メカのカッコよさもピカイチだ!!

キミは、少女ミンティが搭乗するメインメカを操り、迷路のようなシティに散らばるメッセージを集め、シティの謎に迫るのだ。機敏な操作でシティをかけ抜けろ!!



⬆天井からのミサイル攻撃。雨のように降ってくるぞ！



⬆左の部屋に入れば、アイテムや情報がもらえるぞ。



⬅第一のボス、といっても攻撃方法はバルカンだけだから、そんなに強くないぞ。



⬅戦いの舞台は、シティだけじゃない。群らがる敵との大空中戦!!



⬅前後からの誘導ミサイル。全部撃ち落とせ!!



➡肩のアーマーや名前からして、硬そうなボス。誘導ミサイルを撃ってくるぞ。

強力なH・W・S(ハンド・ウェポン・システム)が16種!!

メインメカが装備できる16種ものH・W・S。1つの武器で戦い抜くこともできるが、場所と敵に合った武器をセレクトすれば、戦闘もグ〜ンと有利。いろいろ試してみようぜ。すべての武器を使いこなせるようになれば、勝利は目前だぞ。今回はその一部をお見せしよう。

ハンドガン



⬅ノーマル装備のH・W・S。普段はこれでも十分。

ニードル



⬅弾が加速していく。撃つタイミングに注意。

Vブラスター



⬅斜め上下に発射する。広い場所で使うと便利。

プラズマ



⬅弾が8の字に進んでいく。攻撃範囲も広いぞ。

ミサイルランチャー



⬅小型ミサイルを乱射する。破壊力もなかなか。

ワイド



⬅極太のレーザーを撃つ。使用時間が短いのが欠点。

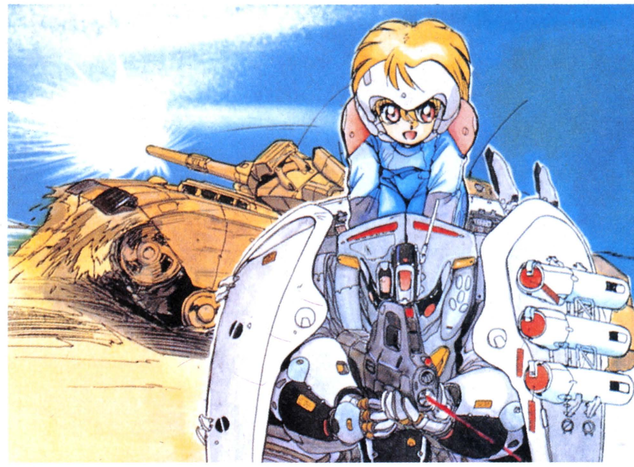
ソニック



⬅三日月状の衝撃波。弾のスピードはピカイチだ。

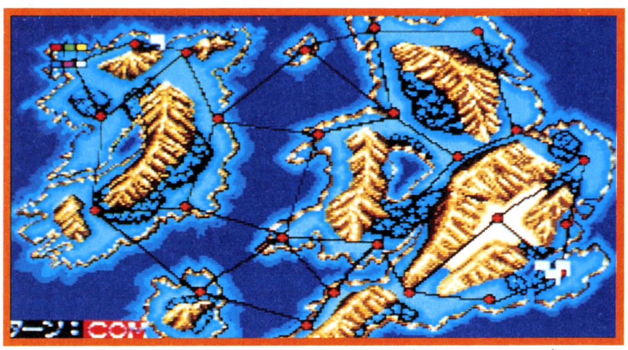
ニュータイプの戦略重視型SLG

HIGH GRENADIER ハイグレネーダー



RENO日本テレネット／4月5日発売予定／予価¥6,780 SLG

戦略の優劣がストレートに勝敗を決する!!



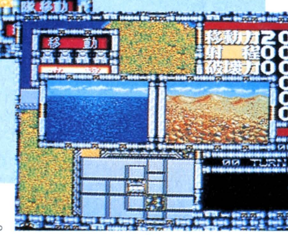
⬆ここが戦争の舞台だ。各エリアの性格(工場・防衛・補給)は、ゲームを再スタートさせるたびにランダムに変化。だから何度でも遊べちゃうんだ。

じっくりと腰をすえて、純粋に戦略を楽しめるSLGが登場！

舞台となる大陸には、23のエリアとそれを結ぶルートが存在する。戦闘はユニットごとでなく、エリアにいる部隊単位で解決されるので、わずらわしいHEX移動はナシ。キミはどのルートを進む？



⬅自軍本拠地と敵本拠地との間の23の敵軍事拠点を、部隊単位で攻撃するのだ。勝つと自軍の軍事拠点として利用できる。



➡砂地や草原などの地形に応じた地形効果もあるぞ。部隊を構成する各ユニットの耐久力を考慮して、有利な地形で戦おう。

部隊の特徴をとらえ、作戦を展開!!

❶部隊編成

戦略を立てたら、まず部隊を編成しよう。戦闘は部隊単位で行われるので、「航空機動部隊」や「白兵戦闘部隊」など、立てた戦略に合わせて、必要な部隊を編成してゆくわけ。各部隊には最大7ユニットまで配置できるので、バランスを考えて配置を決めるべし。



⬆どの部隊を編成するか決定したら、適切なユニットを1つずつ選んでゆくのだ。

❷各部隊への司令官の配属

このゲームの特徴の1つは、司令官の存在だ。自軍の司令官は全部で12人いて、それぞれ得意分野を持つ。たとえば、士気は高くないけど防衛にかけてはピカ一なタイプや、地上戦には弱いが航空戦には優れているタイプ、てな具合。だから、各部隊の役割にふさわしい司令官を配属させないと、部隊の力を十分に発揮できないことになるぞ。

おもな司令官の特徴

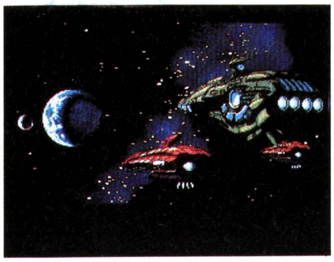
ガウディ	サティー	キム
		
⬆地上戦・航空戦ともにこなす、バランスのとれた司令官だ。	⬆士気は最高。対空戦・遠距離戦・砲兵戦は抜群の攻撃力だ。	⬆砲兵戦時の守備力には定評がある。他は目立った点はない。

❸部隊の展開

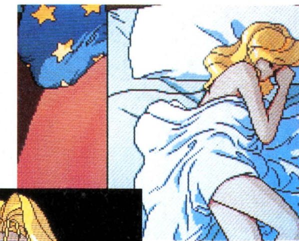
司令官の配属が終わったら、いよいよ戦略の実行だ。敵の補給ラインを断ちつつ敵部隊を孤立させて各個撃破するなど、キミの総司令官としての腕の見せどころだ。つねに戦略を考えて、ルート上の敵拠点を1つ1つ攻略してゆこう。めざすは敵のメインベースだ！



⬆戦闘はわかりやすいアニメーション処理がなされる。臨場感もタップリ。

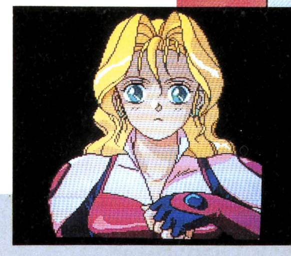


ヘルファイアーS



NECアベニュー
4月発売予定／価格未定

STG

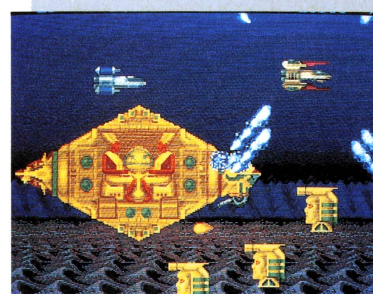


PCオリジナルのビジュアルも登場!!

変幻自在の全方位STGとして、ファンのみんなから完成を待たれている『ヘルファイアーS』。通常のSTGと違い、上下左右そしてナナメへの攻撃を切り替え、画面中の敵を撃墜していくというのが『ヘルファイアーS』ならではの面白さ。

しかし、それらのポイントを忠実に再現しただけでは芸がないってことで、このPCエンジン版にはオリジナルのビジュアルシーンがつけられることになったんだ。それが、今回使用している写真のシーン。

手ごたえバッチリの戦闘に加えて、ストーリーのほうでも120%楽しませてくれちゃうってワケ。もちろん、CDロムの機能を十分生かしたBGMなどの演出も第1級品の仕上がりなので、目の肥えたPCユーザーにもオススメの作品だぞ。



STAGE2

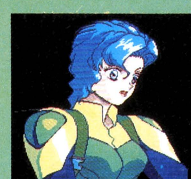
⬅ツタンカーメンやアヌビス神など、エジプトの神話にまつわるキャラが続々と登場するステージ。プレイヤーを惑わす変則的な敵の攻撃が、かなり手ごわいのだ。

キャラクターも魅力タップリ

PCオリジナルとして製作されたビジュアルシーンは、アニメ「Zガンダム」などのキャラデザイナー北爪宏幸氏が製作を担当。きめ細かな絵と動きで、クオリティの高い情景を作り上げてくれているんだ。パイロットとして登場する、2人の女の子の魅力もバッチリ表現されているぞ。



⬆プレイヤー1機に搭乗する、東郷かおる。



⬆プレイヤー2機に搭乗する、時津ユウ。

STAGE3



➡画面のまん中にまで突き出す障害物が多い、地底での戦闘となるステージ3。攻撃方向の選択をスピーディーに行わないと、あっというまにジ・エンドとなってしまうぞ!!

ライザンバーII

データウエスト／発売日未定／価格未定

STG



高速戦闘の緊迫感が面白いSTGだ!!



新しくPCエンジン界に参入したデータウエストが放つ強力作品、それがこの『ライザンバーII』だ。これは、すでに同社からFMタウンズ用として発表されているSTGの続編で、"ゾウル・エンパイア"との戦いを描いたもの。

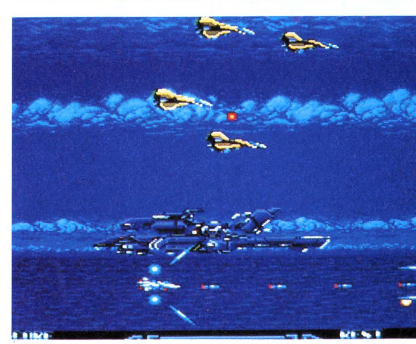
ゲーム内容のほうは、高速感を表現するスクロールや、デカキャラの迫力や背景の奥行きを表現するグラフィックが美しく、第1弾作品とは思えないほどのクオリティ。さらにゲーム中、瞬間的に自機を4倍に加速させる「オーバー・ブースト」機能もあって、すっごく緊迫感を盛り上げてくれているのだ。

STGファンでなくともハマりそうなこの作品、詳細は次号でお伝えする予定だ!!



➡アイテムを手に入れれば、特殊攻撃も可能だ。

⬆ハイスピードの緊迫した戦闘が展開するぞ。



⬅迫力のデカキャラたちも続々と登場。撃破する快感もひと味違うぜ!!

最終とびこみ情報：アトラスから『メソポタミア』というHu-カードのACTと、メディアリングから『Super Cluster』というHu-カードのSTGゲームが発表されたぞ。くわしい情報は次号で発表できそうなので、楽しみに待っていてネ!!



戦国関東三国志

インテック
春頃発売予定／価格未定

SLG

正統派戦国SLG、いよいよ完成間近！

この作品はプレイヤーであるキミが、上杉謙信・武田信玄・北条氏康の中から1人の武将を選び、関東18か国の平定を目指すというSLG。ゲーム内容は、オーソドックスなコマンド選択方式のもので、支配する国を内政で繁栄させ、対立する敵国を武力で屈服させつつ勢力を広げてゆくというもの。さらに従来のSLGよりも、外交などが重要で戦略のたて方も様々に考えることができるぞ。SLGの王道ともいえるスタイルを持つこの作品、期待度バツグンだね。



➡関東18か国を平定するため、立ちふさがる多くの武将たちを叩きつぶすのだ。



⬅武将ごとにさまざまなパラメータが設定されていて、得意な戦法も異なる。



➡関東完全制覇を成し遂げると、続いて関西を平定した織田信長との決戦がある。

スクウィーク

ビクター音産
6月発売予定／価格未定

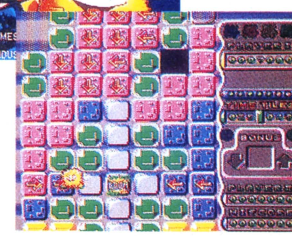
ACT 2M

パズルACT登場

パズル要素たっぷりのフランスのパソコンACT『スクウィーク』がPCに登場するぞ。ゲーム内容は、敵キャラを倒しつつ、全99面をクリアする、というもの。続報を待て！



⬅なんと全99面!! はたしてキミは、すべての面を体験できるかな？



➡ランダムにパワーアップアイテムなども出現するぞ。見のがすな！

ハットリス

マイクロキャビン／4月発売予定／¥5,800

PZG 2M

パジトノフ氏デザインのPZGなのだ

パジトノフ氏といえば、傑作PZG『テトリス』で世界的に旋風を巻き起こしたゲームデザイナー。その彼が、第2作目として発表したのがこの『ハットリス』なのだ。

基本的なゲームルールは、画面の上から降ってくる帽子をうまく操作して、下にある同じ絵柄の帽子の上に落としていくというシンプルなもの。5つ帽子が重なれば消滅するけど、頭と反射神経を使う、やりごたえバツグンのゲームだよ。



⬅難易度設定画面。左は帽子の落ちるスピードのランクで、右は最初に置かれている帽子の多さを決める。



➡うまく帽子を5つ重ねられないと、どんどん上に積み上がってしまう。一番上までいっちゃうとアウト!!



⬅一度に大量の帽子を消せる、特殊な炎がときどき現れる。使い方を考えて、効果的に使うのが勝利のカギ。



➡いま落下している帽子の次に落ちてくるものは、上のウインドウに表示されるから必ずチェックしておこうね。

バリスティックス

ビクター音産／7月発売予定／価格未定

ACT 2M

イギリス産ACT

パソコンで発表された、イギリス生まれのユニークACT『バリスティックス』が登場！ルールは、ボールを敵のゴールに叩き込むだけなんだけど、その方法がユニーク。大砲から弾を発射して、そのパワーでボールをコントロールするんだ。対戦プレイもできるぞ。PC版の写真は、もうちょっと待ってね！



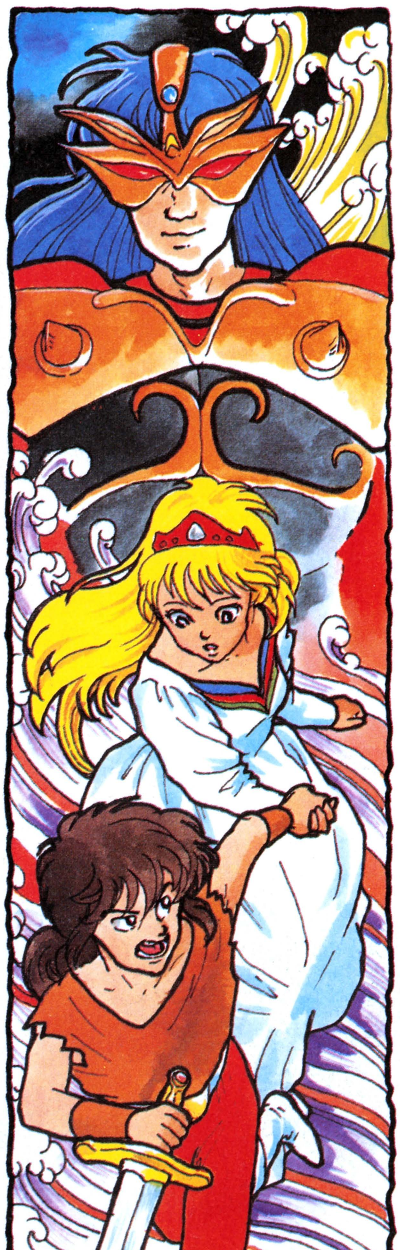
⬆うまくボールをコントロールして、ポイントをかせげ！

※画面はパソコン版のものです。

Time Schedule タイムスケジュール

ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション	PZG	パズルゲーム
RPG	ロールプレイング	STG	シューティング	SPG	スポーツ	ETC	その他

込 消費税込み
(無印は消費税含まず)
SG スーパーグラフィックス



発売日	ソフト名	メーカー名	形態	価格	ジャンル
3／1(金)	ファイナルマッチテニス	ヒューマン	Hu	¥5,700	SPG
3／8(金)	ゼロヨンチャンプ	メディアリング	Hu	¥6,900	SPG
3／15(金)	おぼっちゃまくん	ナムコ	Hu	¥6,800	ACT
3／15(金)	CYBER CITY OEDO808	メサイヤ	CD	¥6,500	AVG
3／15(金)	タイタン	ナグザット	Hu	¥5,900	PZG
3／15(金)	レジェンドオブヒーロー・トンマ	アイレム	Hu	¥7,000	ACT
3／21(木)	プロ野球ワールドスタジアム'91	ナムコ	Hu	¥5,800	SPG
3／22(金)	イースIII	ハドソン	CD	¥7,200	A・RPG
3／22(金)	1943改	ナグザット	Hu	¥7,200	STG
3／22(金)	魔晶伝紀ラ・ヴァルー	工画堂スタジオ	CD	¥7,200	RPG
3／22(金)	ロードスピリッツ	パック・イン・ビデオ	CD	¥7,200	SPG
3／29(金)	エグザイル　時の狭間へ	RENO日本テレネット	CD	¥6,780(予)	A・RPG
3／29(金)	三国志　英傑天下に臨む	ナグザット	CD	¥8,800	SLG
3／29(金)	ダウンロード2	NECアベニュー	CD	¥6,800	STG
3／29(金)	TVスポーツ　フットボール	ビクター音産	Hu	¥6,700	SPG
3／29(金)	モトローダーII	メサイヤ	Hu	¥6,500	SPG
3月下旬	クイズまるごとTHEワールド	アトラス	CD	¥6,200(予)	ETC
3月下旬	サイレントデバッガーズ	データイースト	Hu	¥6,800	A・RPG
3月下旬	ハイグレネーダー	RENO日本テレネット	CD	¥6,780(予)	SLG
3月下旬	マンホール	サン電子	CD	¥6,500	ETC
4／5(金)	エルディス	メサイヤ	CD	¥6,500	STG
4／5(金)	コズミック・ファンタジー2　冒険少年バン	RENO日本テレネット	CD	¥6,780	RPG
4／5(金)	ポピュラス	ハドソン	Hu	¥7,800	SLG
4／6(土)	サーカスライド	ユニ・ポスト	Hu	¥5,400(予)	PZG
4／19(金)	アドベンチャーアイランド	ハドソン	Hu	¥5,300	ACT
4／26(金)	ウルトラボックス第4号	ビクター音産	CD	¥4,800	ETC
4月下旬	魔笛伝説　アストラリウス	I.G.S.	CD	¥6,300	RPG
4月予定	改造町人シュビビンマン2　新たなる敵	メサイヤ	Hu	¥6,600	ACT
4月予定	スーパー大旋風	NECアベニュー	CD	価格未定	STG
4月予定	スプラッシュレイク	NECアベニュー	CD	価格未定	A・PZG
4月予定	パチ夫くん　幻の伝説	ココナッツジャパン	CD	¥12,800	ETC
4月予定	ハットリス	マイクロキャビン	Hu	¥5,800	PZG
4月予定	ヘルファイアーS	NECアベニュー	CD	価格未定	STG
5月予定	シャーロック・ホームズの探偵講座	ビクター音産	CD	¥7,200	AVG
春／予定	エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス	ブレイングレイ	CD	価格未定	RPG
春／予定	戦国関東三国志	インテック	CD	¥6,800	SLG
春／予定	都市転送計画エターナルシティ	ナグザット	Hu	¥6,900(予)	STG
7／19(予)	PC原人II	ハドソン	Hu	価格未定	ACT
7月予定	ソーサリアン	ビクター音産	CD	価格未定	A・RPG
7月予定	トリッキー	I.G.S.	Hu	価格未定	PZG
7月予定	パチ夫くん　十番勝負(仮)	ココナッツジャパン	Hu	価格未定	ETC
8／30(予)	聖竜伝説モンビット	ハドソン	CD	価格未定	RPG
夏／予定	メタル・ストーカー	フェイス	Hu	価格未定	ACT
未定	ああっ女神さまっ	メサイヤ	Hu	価格未定	ACT
未定	アルシャーク	ライトスタッフ	CD	価格未定	RPG
未定	1941	ハドソン	SG	価格未定	STG
未定	IT CAME FROM THE DESERT	ビクター音産	Hu	価格未定	AVG

 イラスト／杉山真理

ナイスガイ

NECアベニュー

Mr.TABETAの業界用語の基礎知識


Mr.TABETA

▶ア 行◀

今月からスタートするこの「業界用語の基礎知識」はゲーム業界やパソコン業界で使用される専門用語（?）をわかりやすく解説するコーナーで、当業界志望の方にはどんな用語辞典よりも役に立つという大変ありがたーいシロモノです（本気にしないよーに）。さて、その第1回は当然ア行からまいります。

アーケードゲーム

当社の開発室は池袋にあるのだが、この街は原宿に負けず劣らずのアンケーターの巣窟で、背広以外の人間が半径3メートル以内を通過すると「3分間ほどお時間をください」攻撃を仕掛けてくる。これをかわして前進して行くゲームを「アンケートゲーム」という（輝かしい第1回目の第1語をこのテの不発ギャグで済ませてしまうとは先がエラく思いやられる）。

アベニュー

徹夜でプログラミングしたり、徹夜でデバッグしたり、徹夜で原稿を書いたりすることもあるにはあるが、基本的に良い所である。戦友随時募集中。

アポ

アポイントメントが略されたもので一般的には約束や予約の意味で「アポを取る」というふうに使用される。ちなみに某地方でアポと言えば排泄物をさすのだが、「予定は不定、未定は不定」のえーかげんな当業界においては後者に近いニュアンスも無きにしもあらず。（つづく）

発売日	ソフト名	メーカー名	形態・価格		ジャンル
未定	宇宙戦艦ゴモラ	U.P.L.	Hu	価格未定	STG
未定	F1サーカス2	ニチブツ	Hu	価格未定	SPG
未定	ギャラクシーフォース	NECアベニュー	Hu	価格未定	STG
未定	ゲイングランド	NECアベニュー	Hu	価格未定	ACT
未定	コブラII 伝説の男	ハドソン	CD	価格未定	ETC
未定	神聖刻紀 ブリーダーズ・ワース(仮)	メサイヤ	CD	価格未定	RPG
未定	スターパロジャー(仮)	ハドソン	CD	価格未定	STG
未定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	SG	価格未定	ACT
未定	スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	CD	価格未定	STG
未定	ZERO WING	ナグザット	CD・Hu	価格未定	STG
未定	太平記	インテック	CD	価格未定	SLG
未定	達人	タイトー	Hu	価格未定	STG
未定	チキチキグランプリ	ハドソン	Hu	価格未定	SPG
未定	チキチキボーイズ	NECアベニュー	CD	価格未定	ACT
未定	ちびまる子ちゃん(仮)	ナムコ	Hu	価格未定	未定
未定	天外魔境II	ハドソン	CD	価格未定	RPG
未定	天狗	タイトー	未定	価格未定	未定
未定	天地を喰らう	NECアベニュー	CD	価格未定	ACT
未定	ドラゴンブリード	アイレム	Hu	価格未定	STG
未定	ニュートピアII	ハドソン	Hu	価格未定	A・RPG
未定	熱血高校ドッジボール部 PCサッカー番外編(仮)	ナグザット	Hu	価格未定	SPG
未定	バニラシンドローム	ニチブツ	CD	価格未定	ETC
未定	パワーイレブン	ハドソン	Hu	価格未定	SPG
未定	パワーリーグIV	ハドソン	Hu	価格未定	SPG
未定	ピーターパックラット	テンゲン	Hu	価格未定	ACT
未定	ファイティングラン(仮)	ニチブツ	Hu	価格未定	ACT
未定	ファイナルソルジャー(仮)	ハドソン	Hu	価格未定	STG
未定	フォゴットンワールド	NECアベニュー	CD	価格未定	STG
未定	BURAI 八玉の勇士伝説	リバーヒルソフト	CD	価格未定	RPG
未定	ホームデータの囲碁	ホームデータ	Hu	価格未定	ETC
未定	BONANZA BROS(ボナンザブラザーズ)	NECアベニュー	CD	価格未定	ACT
未定	ホラーストーリー	NECアベニュー	CD	価格未定	ACT
未定	ボンピングワールド	ハドソン	CD	価格未定	ACT
未定	マーブルマッドネス	テンゲン	Hu	価格未定	ACT
未定	マイト&マジック	NECアベニュー	CD	価格未定	RPG
未定	マジカルパズル・ポピルズ	テンゲン	Hu	価格未定	A・PZG
未定	魔導戦士(仮)	ナグザット	CD・Hu	価格未定	STG
未定	魔物ハンター妖子 魔界からの転校生	メサイヤ	CD	価格未定	RPG
未定	迷宮島スペシャル	アイレム	Hu	¥6,700	A・PZG
未定	盟約の定義	ヒューマン	Hu	¥7,200(予)	RPG
未定	ライザンバーII	データウエスト	CD	価格未定	STG
未定	立体将棋(森田将棋)	NECアベニュー	Hu	価格未定	ETC
未定	ルーム	ビクター音産	CD	価格未定	AVG
未定	レインボーアイランド	NECアベニュー	CD	価格未定	ACT
未定	レーシング魂	アイレム	Hu	価格未定	SPG
未定	ロードス島戦記	ハドソン	CD	価格未定	RPG
未定	ワードナの森	NECアベニュー	CD	価格未定	ACT

COMING SOON 超早耳情報

●ニチブツから『F1サーカス』の続編『F1サーカス2』が正式発表された。今度はコンストラクターズモードなどが一段とグレードアップして登場するそうだ。紹介記事をお楽しみに!!

さらに、アーケードからの移植作品『バニラシンドローム』も同時発表。ただしHモノではないとのこと。

●インテックが『戦国関東三国志』に続いて、歴史SLG『太平記』を登場させる。これはNHKドラマのゲーム化ということらしい。

●最近、海外パソコン作品の移植が続くビクター音産が、さらに2作を移植する。タイトルは『スクウィーク』『バリスティックス』で、メディアとジャンルは、2作ともHuカード、ACTになるそうだ。

●またまたナグザットから新作が登場する。タイトルや内容については来月号でバッチリ紹介できそうなので、楽しみに待っていてね!!

●テンゲンの“MTJ氏企画のゲーム”は、『マジカルパズル・ポピルズ』というHuカードのA・PZGだということが判明したぞ。詳細はまた次の機会に!!



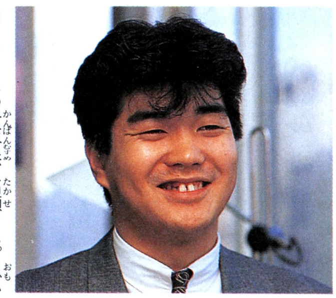
クリームの巻

SPG『ブルファイト』を発表して以来、沈黙を守っているクリームさん。そろそろ動きがありそうだと感じて、いきなり突撃取材を敢行だ。

STGの企画が現在進行中

うりりりりーっ、おおっと気合が入りすぎて、ついジョジョしちまったぜい。みんなしばらくぶりだなあ、ヘルシーしてたかい？タコラは今年から男っぽく、骨っぽく生きていくことにしたんで、今回からちょっとシブめにキメていくぜ。なにっ？　もともと骨なんかないくせに、骨っぽいも何もないだろうだって！　ガーン!! しまった、なんてこったい。それじゃあタコラは一生男っぽくはなれないのか。トホホ、グスグス……。

まあ、そんなことで悩んでいてもしかたないから、さっそくいつものメーカーさん追っかけ取材のほうにいってみようね。今回の訪問先は、あの『ブルファイト』をPCエンジンで発表しているクリームさん。現在は新作の製作発表はせず、沈黙を続けているんだけど、その辺の事情についても聞いてみようね。「もちろん新作



⬅主任の桃井さんは、開発チームをまとめる監督さんみたい。カッコイイ♡



⬅クリームの看板娘、高瀬さん。思いっきりテレながら話してくれたよん。

SOFTHOUSE INFORMATION ソフトハウス インフォメーション

アイレム

毎度、全国の読者のキミ。キミだ。今年も鈴鹿8耐に参戦するねん(チームアイレム！だ)。7月28日キミたちも鈴鹿にきて、チームアイレムを応援してやー。(タカっちゃん)

アスミック

アスミックは若い会社です。『忍』や『パワードリフト』を開発した岡本社員も、このたびめでたく結婚しました。みなさまの応援ありがとう。ますます頑張らなくちゃ、です。(祝)

アトラス

今、私は『クイズまるごとTHEワールド』のテレビCMの打ち合わせで、とても忙しい。絵コンテなんかも描いちゃったりして、オン・エアが楽しみだ。(相原)

インテック

『戦国関東三国志』の声優が決まりました。この号が出るころには収録が終わっているでしょう。あの○○という声優も登場しますので期待してください。(クワタ)

エイコム

業務用では30秒くらいしかもたなかった『天聖龍』だったが、そんな私も、2面を見ることができるほどまで上達した。あと5年もすれば、エンディングを見られるだろう(?)。(わび)

NECアベニュー

前作をはるかにしのぐ、『ダウンロード2』3月29日発売決定！　ビジュアルシーン満載、あっと驚く変貌を遂げるボスキャラクターの数々。シドとデイバーの運命やいかに!?(S)

クリーム

こんにちは～。だいぶ暖かくなって春はもうすぐって感じで、とてもうれしいです。今まで家に閉じこもっていた人も外で遊ぶことが多いのでは!?　私も外で遊ぼーっと…。(ま)

工画堂スタジオ

『ラ・ヴァルー』もいよいよ発売まであと1か月となった。お店にも予約が殺到し話題沸騰というところだ。キミも出遅れないようにお店へ走るのだ。買いそびれると時代遅れだぞ。(谷)

ココナッツ・ジャパン

CDロムに続いて、7月にはHu-カードでもパチ夫くんが登場。その名も『パチ夫くん　十番勝負』。CDロム同様専用ハンドル対応可能で、ますます充実すること間違いなし。(伊藤)

サン電子

坂道を転がりっぱなしの僕の運勢とは裏腹に、『マンホール』の発売前の評判は上々。喜ばしい限りだ。キミもプレイしてみて面白いと思ったら、ぜひ友だちにすすめて！(山本)

トンキンハウス

まだまだ続くぜ『サイバーナイト』。サイバーの3回めの発売決定。3月8日にはお店に並ぶ予定。『サイバーII』の企画もあたためているので応援しておくれ。(Ys)

ナムコ

『ワースタ'91』での剛軍団の挑戦は我々ナムコチームの勝利に終わった。しかし、剛・ミロ両氏はたんなる1面ボスにすぎない。次はパレットチェンジして出てくるか？(がんの介)

ニチブツ

みなさんこんにちは！超人気の『F1サーカス』の二度めの再販決定！　発売日は2月の下旬ごろだよ～ん。あっ、ひょっとしてもう発売されてるかもしれないなぁ…。(こと)

日本テレネット

いよいよ『エグザイル』の発売です！　会心のデキですので、ぜひ買ってください。3月29日から4月2日まで、新宿でイベントが行われます。そのときプレイしてくださいね。(たかを)

ハドソン

PCエンジンのコードで首をつるなと梶野に手紙がきた。ちなみに写っている手は俺の手なのだ。『イースIII』のほかに彼は何回首をつればいいのか。今年は大変だね梶ちゃん。(北出)

の企画はあります。ただ、あくまでも企画のよさを追求したいため、ボツ出しを続けながら内容の練り込みを図っているというところなんです」と、開発の桃井さん。フムフム、なるなる。聞くところによると、企画の選択をしているうちに、ボツ分が30本以上にもなってしまったらしい。このことだけでも、ハンパなゲームは出さないぞ！　という姿勢がわかるよね。

で、かんじんの進行中作品は、「今動いている企画はSTGです。内容のよさを追求することはもちろん、グラフィックの美しさやスピード感も大切にしていきたいですね」とのこと。ただ、この企画はまだ始動段階なので、発売は早くても'92年の5月か6月になっちゃうらしい。

新たなクリーム作品を、思う存分プレイできる日が早くくることを楽しみに待とうね!!

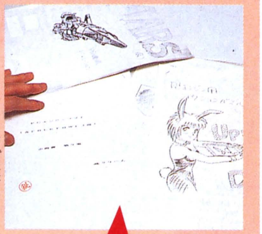
スクープ　㊙企画が進行中!?

取材当日タコラがクリームさんに行くと、なんと謎の企画書群を発見!!　あわてふためくスタッフを押しのけ、すかさず激写したのがこの写真というワケ。これってひょっとして、問題のSTG企画!?　だったりしてネ。



⬅ムム!?　あの企画書は!!　ちょいワザとらしいか(笑)。

⬇㊙マークがあやしい。バニーちゃんと宇宙船が見えるけど…。



謎の企画書発見!!

注目！

クレクレタコラの戦利品

5名



今回のプレゼントは、今となってはなかなか手に入りにくい貴重品、『ブルファイト リングの覇者』だ。5名様にあげるので、ドシドシ応募してくれ。

応募方法

プレゼントの希望者はハガキにプレゼント名を明記して〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル ㊖ PCエンジン編集部「クレタコ・クリーム係」まで送ってネ。

SOFTHOUSE INFORMATION ソフトハウス　インフォメーション

ヒューマン

4人同時プレイスポーツゲームの決定版、『ファイナルマッチテニス』いよいよ明日、3月1日発売。春休みのゲーム大会は、これでやるから、みんな練習しておけよ！　(茶々丸)

フェイス

もしも、TVゲームで戦争の勝敗をつけることになったら、世のゲーマーたちは優秀な兵士となるであろう。　(だあくん)

ホームデータ

現在、社内では様々な企画が進行しております。
その中に、まだ発表できないPCエンジン用のソフトも……。　(ニイ)

マイクロキャビン

『マスターオブモンスターズ』がとうとう発売されました。みんなもう遊んでくれたかな？　その後はお待ちかねの『ハットリス』です。発売は4月なので、もうちょっと待ってね。　(伊藤)

メサイヤ

妄想都市大袈裟恥又恥、「キーボードのタイプ音懐かし西麻布今日も波高し」。そのようなわけで天を驚かし地を動かすマントル対流のような心の広さをぜひみなさまとご一緒に。　(松)

メディアリング

「春宵一刻値千金」。春の宵は非常にねうちがある、と申します。そんなわけで♪春よコイ、早くコイ♪と歌いたい今日このごろです。あーねむ。　(ミカ)

U・P・L

春といえば、学生時代の春休みはよかったなぁ、まるまる2か月あったもんね。でも、今は2連休できれば幸せ。環境の変化って大きいね。新作は今のところ未定です。　(Y)

リバーヒルソフト

我は、闇の魔神ダール。6千年ぶりに目覚めたのだが、この体にみなぎる力を抑えることができぬ！　さぁて、大暴れしてやるぞ。ブッシュもフセインも、我の敵ではないわ！　(宮)

ナグザット



アイ・ジー・エス

ながらくお待たせしていた『アストラリウス』がやっと完成に近づきました。もうすぐ誌面にて詳しく内容がお知らせできると思います。発売までもう少し待ってね。ゴメンね。　(神)

タイトー

この原稿を「早く書いて、早く出して」と、編集部のT氏やNONさんが、オニのように電話をかけてきます。今日は、早く帰れると思ったのにな〜。
(今日も残業のか〜しま)

データイースト

目に見えず忍び寄る恐怖は、目に見える恐怖より数倍コワイ。でも、もっとコワいのは、見えない恐怖が突然姿を現すことだ！
『サイレントデバッガーズ』発売目前！　(タケ)

テンゲン

MTJ氏企画の『マジカルパズル・ポピルズ』。すでに遊べる状態なのですが、練り込みたいので、いましばらく時間をください。あ、『マーブル』も『ピーター』もじつは……。　(JUN)

パック・イン・ビデオ

他のセクションの人たちは、キチンと休日を楽しんでいるんだけど、PC部はキビシイです。開発の中には、昨年の6月から1日も休んでいない人もいる。みんな健康でいようね。(南)

ビデオシステム

京都の冬は寒い。もう春のはずなのに。ところで、ビデオシステムのオリジナルグッズを何か作りたいと考えている今日この頃。今月のコマンドは1-2-1-2-1-2-20だ。　(橋本)

勝PCエンジン 5月号は 3月30日(土)発売！

次号予告

平和を愛する5月号！　ホントのペナントレースよりひと足お先に開幕!!　ご存知、勝特製『ワースタ'91』データ下じきの登場だっ。他ではお目にかかれないスグレモノなのダ。期待して待つべし!!　さらに、ダントツ人気の2大ゲーム、『イースⅢ』と『コズミック・ファンタジー2』を大特集！　超美なビジュアルも要チェックだよ。マルカツで友達に差をつけろ!!

EDITORS'TOPICS

とうとう湾岸戦争が始まってしまった。クウェートを奪回するため戦う多国籍軍の兵士たち。私も何かできないか。そうだ、当分、浮気は自粛しよう。　家庭円満の(佐)

米Turbo Grafixは、ソフトはまだまだ発展途上だが、付属品やグッズの充実度がスゴい。そのうち編集部で仕込んで、みなさんに紹介しますんでお楽しみに！　(後)

激似第2弾。私の席の左隣は、昨年暮一躍メジャーになったＫＡＮ。得意曲は『ホテル』。右隣は、天才ジョッキー武豊。オグリの次は『ワースタ』で日本一を目指す。(山)

嫉妬深い夫から逃げ回る晴江。そして見合い話を断ってまで彼女への思いを守る良雄。はたして２人は結ばれるのか（結ばれてほしい）。健一と陽子も♡？　ふぞろい(松)

今日の山田嬢はマリークワントの花柄。おまけにカレーパン(大辛)を食べている。しかも大辛のくせに全々辛くないとホザイている。そんなカレーパンは"アデュー"。(の)

ついに念願のパソコン(EPSON PC-386M)を購入。ずっと8bitマシンのユーザーだったのが、16bitを飛び越えて32bitマシンのユーザーになったのだ。　(由)

徹夜が続くとイイ気持ち。前頭葉のあたりがもぞもぞ、にみゅにゅ～っと溶けだして、なんか幸せな気分。あ、なんか笑いたくなったぞ。ふへ、ふへひ、ふへへへへ。(希)

もうまもなく、４歳クラシックの候補を選ばなければならないが、私は牡馬はバッキンガムシチーとユーワテイオー、牝馬はダンスダンスダンスにかけています。　(Ⓣ)

先日、秋葉原で「やすお」という名前が書いてある中古ソフトを買った。この「やすお君」が持っていたと思われるソフトは、壊れていた。やすお君、お金返して。(ミ)



〈参考文献〉『中国料理のコツ 餃子・焼売・春巻』/松本秀夫著(新潮社)、『古川ロッパ昭和日記 戦中篇』(晶文社)

コンプファミリー テレホンネット

横浜
045(541)0000

大阪
06(700)5599

高松
0878(33)6700

楽しい内容が盛りだくさん!!

現在～3/4 しろー大野とその一味!!

3/5～3/19 MADARA OVA 先取り大公開

ライター大募集

勝では、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法やゲームレビューが書けるライターを募集しています。(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介文(800字以上)を同封のうえ、封書で下記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

あたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16 市ケ谷ＫＴビル
勝PCエンジン「○○係」

STAFF

Editor in Chief……佐藤辰男
Sinior Editor……後藤靖彦
Managing Editor……山田美恵子
Editors……松本　剛　北山のり子　渡邊由彦　高野希義　藤原　保　小畑雄二　化石ハウス　超 音 速(渡部功一、西谷英晃、根上広行)　玉木成子　安藤　誠　小林　昇
Writers……中村泰宏　今村文二　岡本敦行　山崎　拓　増島　健　遠藤まゆり　木村典子　山本裕司　大竹雅法　小西康雅　森田慶子　川口ハヂメ　佐藤裕志　小西晃治　中川立一　山崎智世　広木克哉　菊池武史　山猫（平井太郎、八尋　峻）
Photographers…林　久平　倉部和彦　分部辰浩　林　克典　伊豆倉守一　舟喜　力　加藤幸広　庄司康治
Designers……ディレクション・ナカ　今野享子　斉藤和代　星山英夫　アイル企画　小出高義　クロップハウス　沢田昭彦　藤井まなぶ　グァバモリオカ　小松崎祐子

月刊 勝PCエンジン 4月号

1991年4月1日
特別定価380円（本体369円）
雑誌コード　13575-4

発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-3221-3521
(販売部)03-3817-8523
(広告部)03-3817-8425
印刷所……凸版印刷



NEC
CD-ROM2 SYSTEM
PC Engine
君の頭があったまる(……)
難問奇問が4000問!
2/15
発売!!
クイズ アベニュー
QUIZ AVENUE
標準小売価格
5800円(税別)
©NEC Avenue, Ltd. 1991
独りで楽しむクエストモードと５人まで参
加出来るパーティーモードの２つが付いた
PCエンジン初の本格派クイズゲーム登場!
古(いにしえ)の悪夢(あくむ)が蘇(よみがえ)る——
DOWN LOAD 2
ダウンロード2
3/29 発売!!
標準小売価格
6800円
(税別)
©NEC Avenue, Ltd. 1991
NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部 〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
お問い合わせ 03(3288)0330
●平日/午前10:00〜午後7:00
テープサービス03(3288)0880

月刊 勝PCエンジン 1991 4月号
1991年4月1日発行(毎月1回1日発行) 第3巻第4号通巻28号
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 販売部☎03(3817)8523 編集部☎03(3221)3521
特別定価380円(本体369円)

T4911357504386 雑誌コード13575-4